• WIN EEN GAME BOY ADVANCE MET ALLE LAUNCH-TITELS •

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGA[ZINE] VAN DE BENELUX

JULI 2001

NUMMER 07

JAARGANG 09

26 PAGINA'S E3

GAMECUBE • PS2 • XBOX

welke moet je hebben

STAR WARS GALAXIES

THE BOUNCER

ONIMUSHA WARLORDS

Z: STEEL SOLDIERS

ALLE 11 GBA GAMES GETEST

TONY HAWK PRO SKATER 3



vnu business publications

F 6.50 / BFR 125 / € 2.95

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

WAT IS DE REDACTIE HET MEEST BIJGEBLEVEN VAN DE E3?

DE REDACTIE



JEROEN
DE E3 WAS VOOR MIJ ELKE 3 MINUTEN KOFFIE HALEN VOOR ED. GOD, WAT WAS DIE AAN 'T BUFFELEN!



ED
DE E3 IS ALTIJD AFZIEN. VOOR MIJ DAN, WANT ER IS ER MAAR EENTJE DIE IN DIE WEEK ÉCHT HARD WERKT!



DRE
O WAT WAS MEXICO TOCH FANTASTISCH, LEKKER ZONNETJE, MOOIE VROUWEN. HEERLIJK. HUH, E3? DAH KEN IK NIE!



BORIS
AL DIE MAMACITAS IN MEXICO, MAN DA'S TOCH VEEL MOOIER DAN EEN PAAR GEHYPTE GAMEPIES.



NIELS
DIE JURASSIC PARK-RIDE: ZO'N RELAXTE RIT EN DAN PLOTSELING 50 METER VRIJE VAL! DE ONTLASTING KWAM M'N MOND UIT!



JAN
GELOOF 'T OF NIET; IK HEB TWEE JENNIFER LOPEZZEN GEZIEN, OF IS HET NU JENNIFERS LOPEZ? OF LOPEZEN?



J.J.
WAT MIJ HET MEEST IS BIJGEBLEVEN WAS EEN ZEER PIJNLIJK GESCHEURD SPIERTJE, OPGELOPEN MET BALLENGOOIEN.



SKATE
E3? IS TOCH IN LA? HOEVEEL STRIPPEN IS DAT? NEE DAT IS TE VER. IK HEB AL MOEITE OM HAARLEM TE BEREIKEN.



SARA
WAT MIJ HET BEST IS BIJGEBLEVEN VAN DE E3? DAT IK ALS FILMFANAAT &$#! NIET NAAR UNIVERSAL STUDIOS BEN GEWEEST!

E3

Het jaarlijkse games-spektakel, de E3, is weer voorbij, wij zijn weer terug in ons kouwe kikkerlandje. Het resultaat is een 26 pagina's dikke special, waarin vooral de console-oorlog die elk moment kan losbarsten uitgebreid aan bod komt.
De PS2 heeft de afgelopen maanden vooral tegen zichzelf gevochten, door de hoge prijs van de hardware en een tekort aan echt goede titels.
Maar vanaf 14 september komt er echte concurrentie, en wel in de vorm van de GameCube, die vanaf die datum in Japan te koop zal zijn. Op 5 november is Amerika aan de beurt. Drie dagen later, op 8 november dus, verschijnt de Xbox in Amerika en Japan. Wanneer Europa aan bod komt, is nog niet bekend, maar zowel de GameCube als de Xbox zullen naar verwachting pas in het voorjaar van 2002 hier te koop zijn.
De discussie of drie consoles te veel is, is al vaak gevoerd. Sega heeft het immers ook niet gered, en nu Microsoft van een PC een console gaat maken en de strijd aangaat met Sony en Nintendo, laait de discussie natuurlijk opnieuw op. Het is echter Sony die de discussie overbodig dreigt te maken door van de PS2 een soort PC te maken. Op de E3 zagen we een PC, een toetsenbord, een muis, een harde schijf en als klap op de vuurpijl een LCD-scherm waarop een werkende versie van Netscape Navigator getoond werd. Als dit geen PC is, weet ik het ook niet meer.
Er zullen dus uiteindelijk inderdaad maar twee consoles overblijven, met daarnaast een PS2.

MARK





COVERVIEW



Tony Hawk Pro Skater 3 zal eind van het jaar uitkomen op de PS2 en in de periode daarna op nog vijf (!) andere systemen. Activision nodigde ons uit om vast een kijkje te komen nemen. Dre olliede een gat in de lucht!

SPECIAL REPORT



Maar liefst zes man van de PU waren afgelopen maand in LA om de grootste gamesbeurs ter wereld optimaal te coveren. Alle ins & outs in een E3-special van 26 (!) pagina's. Dankuwel, alstublieft.

SPECIAL REPORT



22 Juni was de launchdate van deze PU en toevallig ook van de GBA. Nou, niet helemaal toevallig want bij Nintendo wisten ze dat we in PU 7 alle launchtitels zouden gaan bespreken. Goed getimed hè?

INHOUD 5

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 7 2001 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES...



P20 Star Wars Galaxies

LucasArts heeft de naam van Star Wars de afgelopen jaren behoorlijk te grabbel gegooid met middelmatige en zelfs hele slechte games. Star Wars Galaxies zou dat wel eens in één klap goed kunnen maken.



P52 Z: Steel Soldiers

De opvolger van de even weirde als succesvolle strategygame Z laat zich goed vergelijken met Emperor: Battle For Dune. Dat ie nauwelijks onderdoet voor deze Westwood titel mag als groot compliment worden beschouwd.



P54 LMA Manager 2001

Iedereen die graag (voetbal)managersims speelt en een PSX heeft, hoeft niet meer te zoeken naar de ultieme game want die is inmiddels overal te koop. Codemaster's LMA Manager 2001 is de wereldkampioen!



P56 Red Faction

Red Faction is een shooter zoals we nog zelden hebben gezien. Een sterk verhaal, goede AI, beklemmende sfeer, heerlijke wapens en eindelijk een speelwereld die vrijwel helemaal kapot kan! Knalluuuh!



P61 Seaman

Seaman is een angstaanjagende game die het gegeven 'virtual pet' een bizarre twist geeft. Een soort Tamagotchi zou je kunnen zeggen maar Seaman is een naar beest en de game gaat vanwege z'n fantastische AI een stuk verder.



P67 The Moon Project

De opvolger van Earth 2150 is echt bedoeld voor de hardcore RTS-gamer. Voor de liefhebbers van ultra diepe gameplay en micromanagement die er geen moeite mee hebben aan alles tegelijk te denken, is het echter genieten geblazen.



P68 Onimusha Warlords

Onimusha biedt de beste zwaardgevechten aller tijden. Ook verder heeft de game vrijwel alleen maar sterke punten. Alleen; zo'n 140 piek neertellen voor een game die je binnen een dag uit kunt spelen... mwah.



Tony Hawk kon het nog nauwelijks beseffen dat ie eindelijk onze Dre in 't echt ontmoette.

POWER UNLIMITED, YO!POST, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

DE REDACTIE HOUDT ZICH HET RECHT VOOR OM BRIEVEN NIET TE PLAATSEN OF IN TE KORTEN. PLAATSING BETEKEN

HET BEGIN

Hallo beste PU goden, ik lees jullie blad al geruime tijd en ik wil toch wel eens weten wie de Power Unlimited heeft opgericht, wie het logo heeft bedacht en waar het allemaal begon?
Coolio, Internet

Het eerste nummer van Power Unlimited verscheen op 1 juli 1993 en was een uitgave van VNU BPA. De vormgeving werd net als nu door EP&PP gedaan. Volgend jaar dus alweer de tiende jaargang! Feessie dan maar?

SECOND OPINION

Yo, ik had een vraagje over het nieuwe onderdeel Second Opinion. Je kunt een waardebon bij de Yo!Post en Eeuwig Leven winnen, maar is dat ook zo bij Second Opinion?
Joshua, Internet

De Second Opinion rubriek is bedoeld om je hart te luchten als je het niet met een review eens bent. De grote kans om jouw mening aan honderdduizenden mensen te laten lezen dus.
Eigenlijk zouden we er geld voor moeten vrágen! Hebberd!

INBREKER

Ik wou ff wat vragen over de games die jullie testen. Waar laten jullie die na het testen allemaal, in een magazijn of zo? Laat mij het even weten.
Remi Post, Hellevoetsluis

Ceylonpoort 5-25, vierde verdieping, de sleutel ligt onder het matje, maaruhh pas wel op voor onze huispython! Als hij te lang alleen is geweest wil hij bezoekers nog wel eens iets te enthousiast omhelzen.

E3 SPECIAL

Ik lees jullie blad al heel wat jaren en ben ook trouw lid en daarom zie ik elk jaar een verslag van de E3 beurs.
Nou had ik daar een vraag over: jullie besteden bij elke E3 enkele pagina's aan deze beurs maar ik vroeg me af of dat dit jaar in verband met de next-gen consoles niet meer zou kunnen zijn? Of het liefst geen normale PU maar een die helemaal in het teken van de E3 staat. Dus gewoon een special, met daarbij misschien een paar topspellen gereviewd.
Martin de Ruijter, Internet

Een hele PU leek ons een beetje te veel van het goede maar zoals je in dit nummer kunt zien, hebben we ons behoorlijk uitgesloofd.

SCHELE

Hi PU-people, hoe staat het ermee? Ik wou ff zeggen dat jullie nieuwe blad retegaaf is en dat jullie vooral zo door moeten gaan. Alleen lichten jullie de boel een beetje op. Er past nu wel meer tekst op de pagina maar de pagina's zijn 1.56 mm korter. Vuile oplichters! Na deze opmerkingen krijg ik toch zeker wel de "Brief van het uur" prijs?
Tim Kant, Internet

DEUGT VAN GEEN KANT TIM. AAN HET FORMAAT IS NIETS VERANDERD. HET ZIET ER NAAR UIT DAT NIET WIJ, MAAR DE JAMPOTTENZAAK JE GENEPT HEEFT. DIE TWEEDE BRIL OP STERKTE IS NIET VOOR NIETS GRATIS...

ZEIKOMASOCHIST

Geachte redactie. Ik vind het geweldig hoe jullie de mensen in de Yo!Post afzeiken. Daarom mogen jullie mij zoveel afzeiken als jullie willen. Kom maar op, ik wacht met smart op jullie gezeik.
Alg Jessen, Internet

Geachte heer Jessen, bedankt voor uw fijne brief, hadden we maar meer lezers zoals u.

HELAAS

Yo redactie, als jullie mij geen brief van de maand maken dan zeg ik mijn abonnement op!
Boris, Internet

Leuk geprobeerd Boris. En nu weer gewoon aan je huiswerk, brutale snotneus!

SLIMME VRAGEN?

Hoi PU, ik heb een paar slimme vragen:
1. Ik heb zo het gevoel dat er iets is veranderd aan de laatste PU's, maar wat?
2. Waarom geven jullie nooit serieus antwoord op de vragen?
3. Ben ik vergeten...
Yvonne, Internet

Zucht, soms vragen we ons af waar we het allemaal voor doen. Krijgen we weer eens een brief van een meisje, is 't er eentje met het verstand van een nat bierviltje.

SCHANDE

Hey Jeroen, Ed, Dre, Boris, Niels, Jan, J.J., Skate, Sara en mister big boss Mark (plus eventueel ander koffie rondbrengend gespuis), wat lees ik nou in het mei nummer met op de cover het coole eekhoorntje die niet kan stoppen met boeren, ruften, kotsen en aan sex denken? Is de PU 55 cent duurder geworden? Wat een schande! Niet dat het mijn probleem is (jaarabonnement, ghehehe), maar ja voor andere gamers die dat niet hebben (oh wat denk ik weer aan de anderen) is het toch een behoooooorlijke verhoging!
Dagmar Engel, Internet

Zeg Engeltje, heb je niets beter te doen dan niet-abo's pesten? Ook gemerkt dat ie dikker is geworden? Dat er in verhouding tot de advertenties veel meer redactie-stuff (games/nieuws) in staat? We hadden de prijs moeten verdubbelen!

ONFORTUINLIJK

Heb ik weer, na bijna tien jaar heb ik eindelijk alle delen van PU verzameld. Ik heb er duizenden guldens aan uitgegeven. Ik heb zelfs alles twee keer gekocht, een om in het plastic te houden en de ander om te lezen. Daarnaast ben ik de hele wereld over gevlogen om bepaalde PU-boeken te kopen.
Toen ik alle delen had en ik thuis kwam, was ik zo trots als ik weet niet wat. Ik haalde snel het allereerste deel uit de kaft en besefte toen dat ik een klein probleem had. Ik kan niet lezen.
Wesley Harmse, Internet

Oh, da's relaxed, scheelt ons weer een antwoord bedenken.

LEVEL 0

Ik ben in het bezit van een fantastisch stukje technologie, met de afgekorte naam PS2 en speel het toffe spel Armored Core 2.
Nou vroeg ik mij af, is er voor dit spel een bepaalde strategie of taktiek? Want ik zag op het net wat tips en dergelijke en daar stond in dat mission 1 een simpel klusje is. Even die ballen kapot schieten zodat je aan de besturing gewend raakt.
Nou moet ik eerlijk zeggen dat ik level 1 al verdomde moeilijk vind! Ik kan me niet zo snel naar al die ballen toe omdraaien en als ik de ene kant op sta te schieten, word ik verrot geschoten van de andere kant, wil ik me dan omdraaien ben ik al te barsten! Help!
E. Bijman, Wognum

Voor personen die het eerste level niet doorkomen hebben wij een standaard strategie. Doe het volgende: zet de PS2 eerst uit, haal vervolgens alle draden los en berg het geheel weer op in de doos. Loop dan met de doos naar buiten en zoek iemand die de machine wél waard is. Ga vervolgens naar de winkel, koop een Game Boy en het spelletje Pong en begin te oefenen. Succes!
(Je kunt natuurlijk ook gewoon op L2 + R2 + R3 -dit is het rechter pookje op je controller- drukken om tijdelijk onkwetsbaar te zijn.)

PETER BAKLAP

Wij zijn pissed! De Black en White versie voor de Dreamcast gaat niet door, is dat waar? Anders is Peter Molyneux een baklap! Dit was onze enige kans om B&W te spelen.
Rik en Bram, Haalderen

Volgens de meest recente informatie komt B&W niet uit voor de Dreamcast. Honderd procent zeker is dat echter nog niet.
Blijven hopen, mannen.

BRIEF VAN DE MAAND

Nieuwe PU, nieuwe prijzen. Ook deze maand wint de schrijver van de Brief van de Maand geen stuurtje meer maar krijgt hij of zij een Free Record Shop waardebon ter waarde van ƒ 100,-.

STUUR JE BRIEF NAAR:

POWER UNLIMITED
YO!POST
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR

YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

NIET DAT DE REDACTIE DE INHOUD VAN DE BRIEVEN ONDERSCHRIJFT. ANONIEME BRIEVEN WORDEN NIET GEPLAATST

FF FILM

Weten jullie ook wanneer de Final Fantasy film uitkomt?
Steve C, Internet

Zover we nu kunnen zien wordt op 11 juli de fantasie werkelijkheid. Hoogste tijd om je bioscoopbroek weer eens uit de kast te halen dus. Sara is zich al aan 't warmlopen.

WURGEN

Phantasy Star online is de bomb, echt een geweldig spel. Alleen het jammere van dit spel is dat er van die mensen zijn die het verziekEn. Arrrggh! Die achterlijke geitenbreiers denken dat ze leuk zijn met hun GameShark. Veel vrienden van mij op het net zijn al gePK'd door die gasten . Wat doen ze dan, vraag je je natuurlijk af. Nou die halve zolen die jatten al je items door jou te killen en stelen ook nog eens een zooitje experience punten. Ik kan ze wel wurgen!
Erik Balding, Santpoort-Noord

Ontzettend lullig, inderdaad. Niels had laatst ook zo'n valsspeler als tegenstander bij het tennissen. Heeft ie effe de bespanning van die gast over z'n oren getrokken, hem gedwongen de hoes van z'n racket op te vreten en daarna de steel zo'n 30 cm door z'n strot geduwd. Kreeg ie een officiële waarschuwing, nou vraag ik je. Waar moet 't naar toe met deze wereld?

GAMIN'

Now I know y'all be lovin' this shit right here
The new restyled PU is right here
People in the house put them hands in the air
PU rulez and screw U if U don't care
1, 2, 3 times two to the six
You' ve chosen the best damn thing in the whole Benelux
So where the fuck you at?
PU haters shut the fuck up
and back the fuck up
While Ed fucks your head up
keep gamin', gamin', gamin', gamin'
What?
keep gamin', gamin', gamin', gamin'
Come on
keep gamin', gamin', gamin', gamin'
Yeaaahhh
Two_face, Dilsen (België)

Keep rollin', Limp-Two_face! Skate is al bezig met een vertaling, wellicht dat ie 'm met Extince gaat doen.

HUH?

Als jullie bij een spel drie achten geven waarom scoort het spel dan toch een 8,4?
Jeffrey, Utrecht

Zoals je weet hebben de deelcijfers voor Graphics, Sound en Gameplay geen decimalen, we ronden dus (virtueel) af naar boven of beneden. Een 8 kan dus (in het hoofd van de tester) een 8,4 zijn maar ook een 7,8. In het eindcijfer preciseren we dat. Snappie, Jeffrey?

KANSLOOS

Ik heb drie vragen voor jullie en ik hoop dat jullie ze kunnen beantwoorden.
1. Je heb Mario Party 1 en 2 maar komt 3 ook nog?
2. PU 4 was ƒ 3,95 maar de laatste was ƒ 5,95 waarom die twee gulden goedkoper toen?
3. Waarom maar twee pagina's Yo!Post want half Nederland schrijft en de kans erin te komen is zo klein?
Vincent Schrama, Pumerend

1. Ja, maar wanneer weet alleen Joost... en Shigeru Miyamoto.
2. Was eenmalig i.v.m. de restyling.
3. We zouden aan vijftig pagina's nog niet genoeg hebben elke maand. Maar hey, met die kans valt het wel mee toch? Bofferd.

BRIEF V/D MAAND

THE FUTURE

Het is rust. De vijand heeft zich teruggetrokken.
Lang duurt dat nooit. Het is net alsof we even sterk zijn. alsof er nooit een einde aan kan komen. Dat is gevaarlijk om te zeggen, ik weet het (wees gerust, de x-mail is encrypted). Moe? Ja, ik ben moe. Doodmoe. Van dit... van alles. Ooit was er geen oorlog. Schijnt echt zo te zijn. Ergens heel diep in de internet V doen geruchten de ronde over een geheime site waarop staat hoe het allemaal begon. Over mensen, de digitale revolutie, computers, games en online universa waar je een abonnement op kon nemen.
Mensen (toen nog van vlees en bloed) raakten verslaafd, waren meer online dan in de echte wereld. Verdienden er hun geld, bouwden er een bestaan op en bleven online. De economie flikkerde in elkaar en alles ging mis. Oprah organiseerde Anonymous Online groepen. Hielp niet. Niets hielp. Vooral de RTS'ers waren berucht. Schijnt dat de CIA onliners inhuurde om cyberwars voor ze te vechten. Toen Israel digitaal werd opgerold was het einde zoek. Veelbelovende hersenpatronen werden gescand en ingezet.
Dus ook mijn origineel is ooit geboren, heeft een echt leven geleid en is gestorven (zoiets als gedelete). En dat is het verhaal. Of het allemaal waar is? Weet ik veel, ik ben ook maar een gewoon soldaat. Ik vecht, ik schakel uit... ik vecht. Een lichtpuntje: mijn overplaatsing naar C&C Green Alert 44 add-add-on 2 is rond. Komen we elkaar eens in het echt tegen.
Nou ja, echt. Digitaal dan. Op 03:101 heb ik verlof. Meld ik me op je Cotex Lan. Zoeken we een genotscentrum en vergeten we even de hele klerenzooi.
Ik moet nu gaan, mijn G(ame) C(ube) A(advance) staat aan ik ben nu bijna klaar met Niet Echt 24 (Nederlandse versie van Unreal 24) dus ik ga maar even wachten voor een klus voor wat geld, want die kl*te spellen kosten nu 110 CR.
David Bosveld, Cyberspace

Beste David, misschien kun je voor die honderd piek bij de Free Record shop wat New Age muziek aanschaffen. Schijn je een heel optimistisch wereldbeeld van te krijgen.

SWITCHEN

Mijn besluit staat vast: ik stap over naar de next-gen consoles.
Ik heb altijd met veel plezier op de PC games gespeeld. Duke Nukem 3D, The Ultimate Doom, Redneck Rampage en de laatste tijd ook Unreal Tournament en Half-Life.
Maar waarom dan die overstap? Daar heb ik natuurlijk een paar redenen voor.
Allereerst is het zo dat ik de eerste symptomen van RSI heb, en dat is niet handig als je later de ICT-sector in wil. Daarnaast zorgt mijn PC voor de nodige irritatie. Het komt namelijk vaak voor dat ik een week (en bij Black & White zelfs twee weken) met de instellingen zit te klooien voordat een spel bij mij optimaal werkt. En ondanks het feit dat wij een gloednieuwe GeForce2 MX hebben, draait B&W nog steeds niet lekker. Een PC moet je steeds weer opnieuw updaten.
Toen ik mijn GeForce2 had gekocht, las ik dat nummertje 3 alweer verkrijgbaar is. En als je geen up-to-date computer hebt, kun je natuurlijk niet optimaal genieten van de nieuwste games.
Wat mij nou vooral aanspreekt bij de consoles is dat je simpel een CD in je kastje kan stoppen en meteen kan spelen. Dus geen installatieproblemen meer. Oké, de kwaliteit van consolespelletjes kunnen zich niet meten met die van de PC maar ik heb het gewoon gehad met de PC want er komt een moment waarbij je het de keel uit begint te hangen als je computer aan de lopende band vastloopt.
Ik ga jullie niet vervelen met vragen als welke console nou het beste is want als het kon, speelde ik nog steeds met veel plezier met mijn goeie oude NES.
Waar ik vooral naar kijk is het aanbod aan spellen en de prijs. Ik moet nog eventjes geduld hebben maar over een paar maanden zal ik de trotse bezitter zijn van een PS2, mits de GameCube of Xbox geen interessanter aanbod aan spellen hebben.
Ik zie het allemaal wel en dankzij de PU zal ik altijd op de hoogte zijn van de nieuwste ontwikkelingen op gamesgebied. Ga zo door!
Maikel van Kessel, Veldhoven

Tja, om Cruijff te citeren: "Elk voordeel heb zun nadeel, en andersom". De games op de PC zien er vaak beter uit maar daar moet je dan ook weer dure grafische kaarten, rammetjes en chippies voor kopen.
Op de E3-pagina's lees je trouwens hoe het met de nex-gen consoles gaat, doe er je voordeel mee.

EROTICA ISLAND

In jullie blad heb ik nog nooit iets gelezen over het spel Erotica Island. Ik wil graag weten of dit spel al uit is of wanneer het uitkomt.
Rick, Internet

Zeg Rick, met zulke troep houden wij ons echt niet bez...huh, wat zeg je Mark? Al uitgespeeld? Kijk op www.erotica-island.com? Hmm...

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■Het moet ook niet veel gekker worden: Davilex adverteert met European Racer in de Edge. We zijn benieuwd hoeveel lezers van het blad meteen naar de winkels zijn gerend.

■De laatste tijd weigerde de PC van J.J. een behoorlijk aantal bèta's van, naar later bleek, matige games af te spelen. Zou het apparaat zelf een goede smaak hebben ontwikkeld?

■Pokémon Silver en Gold gingen in de eerste week na de Europese release ruim 1 miljoen keer over de toonbank. We zijn daarom ook bang dat er op z'n minst nog een Pokémonnetje Purple, Brown of Grey bijkomt.

■De E3 koorts houdt de redactie in de week voorafgaand aan het evenement flink bezig. Elke dag komen er weer tientallen uitnodigingen binnen voor exclusieve sneek previews, feesten en diners. En daar zaten een paar vreemde bij:

■Want wat moeten we denken van een exclusieve preview van FIFA 2002. Alsof we niet al weten wat we te zien krijgen. Of zijn we nu weer flauw?

■Ook hoog scorend in de categorie nare previews: de Army Men reeks. Dat wordt zo langzamerhand een genre op zichzelf. De journalist die van zijn baas de opdracht krijgt de sneak preview van de nieuwe Army Men produkten te bezoeken, weet dat zijn dagen bij het blad geteld zijn. Een krachtiger signaal dat je moet oprotten is er namelijk niet.

■Of het moet een interview met John Romero zijn waarin je de Amerikaan moet uitleggen dat Daikatana echt niet goed was.

■Het begrip button bashing kreeg bij het testen van de GBA launchgames een hele nieuwe lading. Omdat alle schermteksten in het Japans waren, moest J.J. op goed geluk klikken. En dan weer terug als hij op de Japanse credits had geklikt.

■Er komt een Linux-kit voor de PS2. Mooi, kunnen we Sony eindelijk eens laten zien hoe het wél moet.

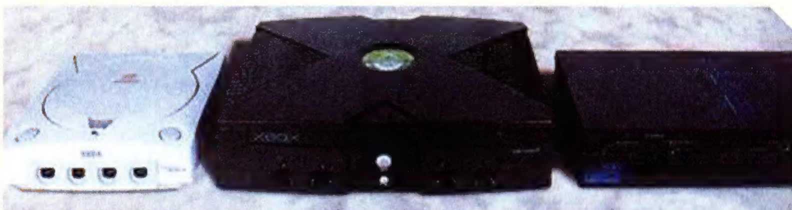
■De prijs voor een PS2 is inmiddels overal in de Benelux gezakt naar 999 piek. Volgens ons is dat nog steeds te duur. Wij denken dat je voor dat geld twee Gamecubes en 1¼ Xbox kunt kopen. Wat je trouwens met 1¼ Xbox moet, weten we nog niet.

■Nog een subtiele manier waarop publishers er voor zorgen dat je hun previews niet goed kan checken. Je vliegtuig om 6 uur ochtends van Schiphol laten vertrekken, zodat je al om 4.30 uur aanwezig moet zijn. Gegarandeerd dat je die hele dag van vermoeidheid geen pixel scherp ziet.

■ WIE HEEFT DE GROOTSTE?

In de VS kregen ze het prima idee om de Xbox, Dreamcast en PlayStation 2 naast elkaar te leggen.

Nu, we kunnen in ieder geval zeggen dat Bill Gates de grootste heeft, maar ook de beste...?



■ KOMT ER NOG WAT VOOR DE N64?

Het duurt nog meer dan een half jaar voordat de GameCube zijn opwachting maakt in de Benelux. Tot die tijd zullen de vele Nintendo fans het moeten doen met hun good old N64. Hun grote vraag is natuurlijk of er nog een aantal sterke titels voor de N64 aankomt. Het antwoord is ja, volmondig ja.

Kirby 64: The Crystal Shards
Het schattige bolletje dat onder meer bekend is van Smash Brothers, krijgt zijn eigen N64 platformgame. In The Crystal Shards kan hij de krachten die hij uit z'n vijanden zuigt nu ook met elkaar combineren. Heb je bijvoorbeeld ijs en elektriciteit dan verander je in een koelkast die eten kan schieten. Wordt op zeker big fun.

Excitebike 64
Een strak motorrace spel met twintig tracks, stunts, een track-editor en een voetbal onderdeel!?

Dr. Mario
Puzzelspel dat, afgezien van een Four player mode, vrijwel identiek is aan de SNES versie van meer dan vijf jaar terug. De prijs is daarom terecht laag gehouden; rond de 100 piek.

Paper Mario
Een originele RPG met Mario. In Amerika en Japan was de pers zeer lovend over deze titel. Het opvallendst zijn de graphics, want hoewel de omgevingen in 3D opgetrokken worden, zijn alle personages zo plat als eeeh, papier.

Mario Party 3
Het derde deel in de serie, met zeventig nieuwe mini-games, drie nieuwe characters, tien nieuwe speelborden en een nieuwe Two player mode.

Pokémon Stadium 2
Zo'n beetje hetzelfde spel als deel 1, maar nu compatible met de honderd nieuwe Pokémon uit Gold & Silver. Tevens biedt het spel mooiere graphics en nieuwe mini-games. Gegarandeerde kassakraker voor Nintendo.

Mogelijk zal Nintendo een aantal titels gaan uitbrengen in de VS en Europa die voorlopig alleen nog in Japan uitgekomen zijn. Dus Nintendo Benelux, maak je sterk voor ons.

Sin & Punishment: een hektische third person shooter op rails, van top developer Treasure (zie plaatje).

Custom Robo V2: vecht met zelfgebouwde robots in een 3D arena.

Animal Forest: zie het aparte nieuwsblokje over deze game verderop in de nieuwsrubriek.

Daarnaast komen er nog een paar goede third party titels naar de N64.

Tony Hawk's Pro Skater 2
Indiana Jones & The Infernal Machine
Star Wars Episode 1: Battle for Naboo



■ KONAMI GOES GBA

Konami heeft bekend gemaakt welke GBA titels ze in Europa zal gaan uitbrengen.
Castlevania: Circle of the Moon - 22 juni (launchtitel, zie ook plaatje)
Konami Krazy Racing - juli 2001
ESPN Golf Master - september 2001
ESPN X Games Skateboarding - september 2001
ESPN Fishing - december 2001
Frogger - december 2001
Jurassic Park 3 - februari 2002
ESPN Winter Sport Games - februari 2002
WTA Tour Tennis - maart 2002
ISS Pro Evolution Soccer - n.n.b. 2002
Een mooi lijstje, waarin volgens ons slechts één titel ontbreekt: Metal Gear Advance!

■ SHOOTERS OP GBA

Developer Crawfish komt waarschijnlijk de eer toe de eerste shooter op de GBA uit te geven.
Een naam is er nog niet voor spel, wel weten we dat de indrukwekkende demo gebruik maakt van Doom-maps. De game zal straks dan ook erg 'Doom-achtig' overkomen.
Gelukkig heeft het wel een duidelijk plot en komen er veel verschillende karakters in voor. Het wordt dus niet alleen knallen geblazen. Het allercoolste van het spel is echter de mogelijk om vier GBA's met elkaar te verbinden en vervolgens met z'n vieren een deathmatch te spelen.
Vlak daarna is het de beurt aan developer Telegames met BackTrack (plaatje rechts). In deze eveneens op Doom geïnspireerde shooter willen Aliens de aarde veroveren.
Natuurlijk kan alleen jij ze stoppen, dus zit er niets anders op dan iedereen verrot te knallen.
Multiplayer wordt ondersteund.





COMMENTAAR
ZIJN MINIMALE SYSTEEMEISEN NOG WEL BETROUWBAAR?

Zijn de minimale systeemeisen die publishers op de verpakking afdrukken wel te vertrouwen? Volgens ons niet echt. En dat is precies de reden waarom we ze ook niet meer bij een (p)review vermelden. Letterlijk gezien kloppen de opgegeven minimum specs doorgaans wel, de nieuwste games draaien inderdaad op een Pentium II 266 of 300 maar daar is alles ook mee gezegd.
Wat de publishers er heel slim niet bij vermelden, is dat je, om die games te kunnen spelen op een 'zwakke' PC, wel flink wat grafische opties uit moet schakelen. En bij sommige games worden zelfs, en dat is nog erger, delen van de gameplay aangetast. Je racet tegen minder tegenstanders, je moet een voetbal- of strategiespel zonder radar afwerken, de gangen van een shooter worden minder druk bevolkt, et cetera.
Deze 'aantasting' van de gameplay en de graphics kan een behoorlijke teleurstelling opleveren voor de gamer, die immers is afgegaan op hetgeen hij op de achterkant van de verpakking en in de handleiding ziet en leest. Daar staat in dat het spel baanbrekende graphics bevat en dat hij tegen twintig wagens racet, een radar kan gebruiken en de levels propvol met knalvoer zitten.
Publishers zullen de minimale systeemeisen niet zo gauw ophoog schroeven. Immers, hoe lager de systeemeisen, hoe meer gamers het spel kunnen kopen. Hoe vervelend wij dit 'bedrog' ook vinden, voorkomen kunnen we het niet. Als we een spel namelijk op alle mogelijke PC-configuraties moeten testen, zijn we minimaal een maand bezig want één onderdeel van jouw PC kan de boel al flink in de war gooien. Zelfs als jouw systeem ruim aan de minimale systeemeisen voldoet.
Maar hoe weet je dan überhaupt of een game wel op je systeem draait? Over het algemeen draaien 99% van de nieuwe games die op dit moment uitkomen, goed op een Pentium III 400 met minimaal 64 Mb (128 is beter) aan geheugen en een 32 Mb 3D videokaart. Tussen de 300 en 400 MHz kan het soms mis gaan, terwijl je onder de 300 een groot deel van de allernieuwste games kunt afschrijven. De framerate wordt dan te laag en je moet vaak een groot gedeelte van de grafische instellingen uitzetten.

NEDERLANDSE GBA GAMES

Na Lost Boys heeft ook Karma-Studio's, een andere Nederlandse ontwikkelaar, een aantal GBA titels aangekondigd. Releasedata zijn helaas nog niet bekend.
De eerste titel is **Stip**, een 2D platformer die wel eens zou kunnen gaan concurreren met Mario, Sonic of Rayman.
In het spel **Cybores** is een aantal grote steden door terroristen veroverd, aan jou de taak alles te herstellen.
Tube is een 3D space shooter en met **Warp** probeert Karma futuristische racers als F-Zero en Wipeout te overtreffen.
Daarnaast is ook de spaceshooter **EFX** in ontwikkeling. Over deze game is echter nog niets bekend.

BLOODY ROAR / PS2

Liefhebbers van het betere ram- en slachtwerk hebben op de PS2 tot nu toe nog niet echt heel veel te genieten gehad. Tekken Tag Tournament en DOA2 brachten niet helemaal wat men van de nieuwe console verwacht had. Het niveau van Soul Calibur op de Dreamcast haalden ze bijvoorbeeld bij lange na niet.
Misschien dat Bloody Roar 3 van Hudson Soft daar verandering in gaat brengen. De beat 'em up heeft namelijk een aantal geinige nieuwtjes: de 3D arena's zijn volledig interaktief, opponenten kunnen bijvoorbeeld tegen de muur of een paal worden gesmakt. De Super Beast mode zorgt er voor dat fighters kunnen transformeren in geheel nieuwe en veel sterkere karakters, daarnaast speelt strategie een grote rol. Button bashing is niet de sleutel tot succes.
Bloody Roar 3 staat gepland voor deze zomer.





4 X 4 OFF ROADERS / GBA



De launchgames laten helaas niet helemaal zien wat de GBA allemaal in z'n mars heeft (waar hebben we dit eerder gehoord). Gelukkig komen er al vrij snel spellen aan die de GBA wel flink bij zijn kloten gaan pakken.
4x4 Off Roaders wordt de eerste racegame op een handheld waarin je met je wagen de hele omgeving kunt gebruiken. De game van developer Small Rockets kent drie omgevingen en twaalf voertuigen (truck, 4x4 of buggy). Dat lijkt wat weinig maar de drie omgevingen zijn wel behoorlijk groot.
Bedoeling van het spel is natuurlijk zo snel mogelijk van punt A naar B te scheuren. Dit keer echter niet via het vooraf aangelegde circuitje maar op de manier zoals jij denkt dat het snelste is. De release staat gepland voor deze zomer.

NEWSFLASH

■Revolution Software gaat Broken Sword: Shadow of the Templars naar de GBA brengen. Het point & click adventure staat gepland voor een release rond kerst.
■Star Wars: Jedi Power Battles wordt door HotGen Studios omgezet naar de GBA. THQ geeft de titel uit.
■Het scherm van de GBA is iets te donker volgens ons. Gelukkig komt Nuby Interactive met een oplossing, de Cobra Light. Dit lampje, in de vorm van een cobra, zal een speciale techniek gebruiken om reflektie te voorkomen.
■Bam Entertainment heeft een contract gesloten met Cartoon network om enkele van hun tekenfilmseries naar de GBA te brengen. De eerste kandidaat is Dexter.
■De PlayStation 2 is begin mei in Japan officieel online gegaan. Hier duurt het nog wel even voor het zover is.
■Capcom heeft toegegeven bezig te zijn met Onimusha 2. De game komt mogelijk uit op alle platformen.
■Er zijn problemen met GT3 in Japan. Het spel wil soms niet opstarten. Oorzaak van deze ellende is niet het spel maar de PS2, en om precies te zijn de lens in de DVD-ROM drive. Lens schoonmaken schijnt de oplossing te zijn.
■Weer een slachtoffer bij de grote gamesites. De Amerikaanse versie van Daily Radar is van het net. De Britse Daily Radar probeert het nog even.
■Massive Entertainment heeft voor haar spel Ground Control een nieuw setje maps gemaakt. Deze kun je gratis downloaden. De url is http://www.massive.se/gcdownload/gc_mappack_03.exe.
■Uitgever Sony Entertainment Online en ontwikkelaar Verant komen met een leuk EverQuest gamespakket op de markt, getiteld EverQuest: Trilogy. De bundel bevat het originele EverQuest, de twee uitbreidingen, een kaart van de online wereld en twee figuurtjes.
■Wormen op je Game Boy! Worms World Party komt met een Multiplayer mode naar de GBA.
■Ook Nuby Interactive gaat GameCube accessoires produceren. Normale, programmeerbare en draadloze controllers staan in de planning.
■Er komt een GBA game met Jackie Chan in de hoofdrol. Het spel is gebaseerd op de cartoon rond de funny martial arts specialist.
■Het goede nieuws: Ground Control 2 is in de maak. De fijne tactical strategygame krijgt tegen de verwachtingen in toch een vervolg. Het slechte nieuws, voor de PC bezitters dan, is dat de game alleen uitkomt op Xbox en PS2.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■In de VS zijn twee games genomineerd voor flater van het jaar. Oni en Project IGI. Oni omdat de developer is vergeten de mogelijkheid in te bouwen om de besturing te configureren en Project IGI omdat je niet in de game zelf kunt saven. Ach joh, iedereen maakt wel eens een vergissing.

■Over vergissingen gesproken; was dat even schrikken voor de heren en dames achter Buzz Lightyear op de GBC. Kregen ze zo maar een dikke 00. Dat cijfer betekent omgerekend dat de game even boeiend is als een zwart scherm. Een zucht van verlichting ging door het kantoor toen het een 40 bleek te moeten zijn. Liep alles toch nog goed af.

■De Xbox heeft momenteel echt een heel groot voordeel op zijn concurrenten. Er komen geen Army Men games op uit.

■Afgaande op de vele topics die over Mortal Marcel op verschillende gamessites worden geopend, hebben we zo langzamerhand het idee dat als deze legende een eigen gamesblad begint, we minimaal driekwart van de abonnees kwijtraken. Juist, nu weet je ook waarom niemand meer van hem hoort.

■Volgens geruchten brengt Konami een nieuwe versie van de 2D platform shooter Contra naar de GBA. We zullen ze het eens op de E3 vragen. Krijgen ze tenminste eens een andere vraag dan 'wanneer komt Metal Gear Solid 2' uit?

■De Nederlandse publisher Homesoft (Cryo, Empire, Microïds) heeft ook geen geluk. Eerst raakten ze hun toplabels Square en Crave kwijt en vervolgens organiseerden ze een persconferentie voor hun resterende labels. Er kwam heel weinig publiek: de NS had namelijk die dag besloten te gaan staken.

■Westwood kondigde al voor de E3 aan met een game voor de PS2 te komen. Dat gaat ons de kop kosten. Red Alert 3 wordt namelijk in 2002 op de Power Awards niet alleen PC game en overall game van het jaar, maar ook nog eens de beste PS2 game. Hoe leggen we dat straks uit?

■Sinds Sega de DC officieel heeft laten vallen, gaat hun aandeel weer sky high. Hoe wreed kan de wereld zijn.

■We snappen er niets van. GT3 krijgt van de Japanse bladen vrijwel overal de bijkans ultieme score maar Mark blijft volhouden dat de demo van het spel, die hij in Cannes op de Milia speelde, absoluut klote was. We zijn inmiddels aan het uitzoeken of je drie maanden na dato nog steeds een alcohol- en drugstest kunt laten doen.

■Er komt een gratis add-on voor Heart Of Winter. Grappig want dat spel was zelf al een add-on voor Icewind Dale. What's next? Een add-on voor de add-on van Heart of Winter?

■ ANIMAL FOREST OOK NAAR EUROPA? / N64

Het is waarschijnlijk dat Animal Forest, Nintendo's nieuwste en misschien wel laatste spel voor de N64 in Japan, ook naar Europa komt. De game slaat in Japan in ieder geval goed aan.
Je begint het spel in een trein met als bestemming Animal Forest, een dorpje in een bos waar allerlei dieren wonen. Eenmaal aangekomen, heb je natuurlijk een huis nodig. Toevallig staan er vier leeg maar je hebt geen geld voor de huur. Je zult dus een job moeten nemen.
Met het geld dat je verdient kun je vervolgens de huur betalen, je huis uitbreiden en inrichten, kleding kopen, een tuintje aanleggen of zelfs een NES met spellen kopen (die je ook echt kunt spelen).
Animal Forest heeft geen speciaal doel, het enige wat je doet is leven. Het spel wordt door Nintendo een "communication game" genoemd. Communiceren en het op die manier neerzetten van een eigen karakter is een belangrijk thema in het spel en zal bepalen hoe de andere dieren met jou om zullen gaan.
In de game gaat men op dezelfde manier als in de echte wereld de kalender af; er zijn dus seizoenen, speciale feestdagen en vakantieperiodes. Een leuke feature is dat naast jijzelf nog drie andere spelers in hetzelfde dorp kunnen wonen. Door briefjes bij elkaar achter te laten, kun je met elkaar dingen bespreken, ook als de ander er dus niet is.
Op dit moment is Nintendo druk bezig met het vertalen; dikke kans dus dat Animal Forest nog dit jaar in Nederland te koop zal zijn.



■ PHANTASY STAR ONLINE 2 / DC

Ondanks de juichende kritieken in de pers, vielen er toch ook flink wat klachten over Phantasy Star Online te beluisteren. De developer toonde zich netjes en besloot de verbeteringen in deel 2 te verwerken en deze versie vervolgens als geheel nieuwe game uit te brengen. PSO 2 was namelijk eerst bedoeld als een soort add-on, waarvoor je deel 1 nodig had.
PSO 2 zal diverse nieuwe spelvarianten bevatten. Vier spelers kunnen deelnemen aan verschillende soorten competities waaronder een Capture-the-Flag game, maar liefst twaalf man zijn welkom bij het Lobby Soccer en er komt een Battle Royal mode met megamaps.
Nieuw is ook de Challenge mode, waarvoor de speler de Trimate dient te verlaten en ook niet meer halverwege terug kan keren. Teamwork wordt erg belangrijk in deze mode, aangezien het complete spel afgelopen is, zodra er één van je teammates sterft.
Voor de fans die het liever bij de queeste-achtige gameplay van PSO houden, zijn er twee compleet nieuwe area's gemaakt: de Ruins en de Spaceship.
Het Ultimate Level zal vooral de hardcore PSO-fans aanspreken. Er zijn daar meer monsters met een betere AI, zeventig nieuwe items en eindbazen die zich erg lastig laten verslaan.



■ DIE HARD: NEXT GENERATION EXCLUSIEF VOOR GAMECUBE

In de harde en soms zelfs smerige strijd om de macht in consoleland, heeft Nintendo een goede zaak gedaan met de exclusieve rechten op de nieuwe Die Hard game.
Jaren na de avonturen van John McClane (Bruce Willis) in het laatste Die Hard deel, komt zijn dochter de zoon van McClane's oude vijand Hans Gruber tegen. En dat is niet zo fijn aangezien de jongeman zijn overleden vader wil wreken.
Met dit scenario is de Engelse developer Bits aan de slag gegaan om een nieuwe First Person Shooter voor de GameCube te maken, genaamd Die Hard: Next Generation.
Het spel bevat twaalf levels waarin je soms met John McClane speelt en dan weer met zijn dochter. Volgens de publisher van het spel, Vivendi, zal het spel spectaculaire graphics, slimme AI en innovatieve gameplay bevatten. Dan zeggen wij altijd: 'eerst zien, dan geloven'.
Developer Bits is op dit moment hard aan het werk om naast de Singleplayer ook nog de nodige Multiplayer modes in het spel te gooien.
Die Hard: Next Generation staat voorlopig gepland voor een release Q3 2002.

■ TACTICS OGRE GAIDEN: THE KNIGHT OF LODIS / GBA

Het tweede deel uit de Tactics Ogre serie (een spin-off van de Ogre Battle games) betreft een strategische RPG voor de GBA.
In The Knight of Lodis bestuur je een klein legertje dat het tegen andere troepen moet opnemen. Elke standaard soldaat kan door ervaring uitgroeien tot ridder, tovenaar, ninja en nog vele andere typen krijgers. Tijdens de gevechten, die plaatsvinden op een 32x32 hokjesveld, spelen weersomstandigheden, hoogteverschillen en het positioneren van je units een belangrijke rol.
Naast de one player quest, kun je jouw krachten met het leger van een andere speler testen.
Developer Quest probeert het strak uitziende spel rond de zomer af te krijgen.

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

TOP 10 PC

1	(1)	Black & White
2	(2)	The Sims Party
3	(3)	Desperados
4	(5)	Tribes 2
5	(7)	Cossacks European Wars
6	(6)	The Sims + Sims: Het Rijke Leven
7	(8)	Half-Life Generations
8	(4)	Settlers 4
9	(-)	Tropico
10	(10)	Severance: Blade of Darkness

TOP 10 PLAYSTATION

1	(6)	UEFA Challenge (PSX)
2	(4)	Quake 3 Revolution (PS2)
3	(-)	Tomb Raider Chronicles (PSX)
4	(-)	Sky Odyssey (PS2)
5	(1)	Unreal (PS2)
6	(5)	Resident Evil Gun Survivor (PSX)
7	(8)	ISS Pro Evolution 2 (PSX)
8	(2)	Final Fantasy IX (PSX)
9	(-)	Wild Wild Racing (PS2)
10	(3)	Zone Of The Enders (PS2)

TOP 10 NINTENDO

1	(1)	Banjo Tooie (N64)
2	(2)	Pokémon Silver (GBC)
3	(7)	Zelda: Majora's Mask (N64)
4	(-)	Mario Party 2 (N64)
5	(3)	Pokémon Gold (GBC)
6	(4)	The World Is Not Enough (N64)
7	(-)	Pokémon Yellow (GBC)
8	(6)	Donkey Kong Country (GBC)
9	(8)	Mario Tennis (N64)
10	(9)	Tony Hawk Skateboarding (N64)

In samenwerking met Dutch Interactive Charts © MultiMediaMarkt / I-Mediate

FOX PRESENTS

Fox Interactive zal ons het komende jaar met een vijftal games verblijden.

Aliens vs. Predator 2

Het vervolg op een van de meest griezelige shooters ooit gemaakt. Werd ook wel een keer tijd. Het spel zal op de PC verschijnen.

Cops

Deze game voor de PlayStation 2 en Xbox is gebaseerd op een van Fox' meest populaire TV programma's: Cops. In dit adventure word je als speler geconfronteerd met alle hachelijke situaties die de coppers in de TV-serie ook meemaken. Dat betekent dus veel dronken rednecks arresteren en gangsters in grote Amerikanen achtervolgen. We hopen wel dat ze alle huiselijke twisten uit de game hebben gelaten.

Die Hard: Nakatomi Plaza

Die Hard: Nakatomi Plaza combineert alle elementen uit de originele Die Hard film met die van een snelle action/adventure game. De 3D omgeving van Nakatomi Plaza biedt veertig verdiepingen vol terroristen om je op uit te leven. De game verschijnt vooralsnog alleen op de PC.

No One Lives Forever

Wordt momenteel gepoort naar de PlayStation 2. Als dat maar goed gaat.

No One Lives Forever: The Sequel

De opvolger van NOLF wordt vervaardigd voor de PC en de drie next generation consoles.



ECHTE GAMERS HEBBEN HET ZWAAR

Niet echt nieuws dit verhaal maar wel erg lachen. De 32-jarige Amerikaan Jon Broskowski vertelt op het net hoe zwaar het leven van een hardcore gamer wel niet is.
Op een en dezelfde dag speelde hij achtereenvolgens SSX (en verdiende de snowboards Sumo Stick, Chaos Crippler en Bloo Goo), Tomb Raider 2, Zone Of The Enders en Madden 2001 en raakte hij vrijwel brain dead. Het resultaat van de 24 uur lange sessie zie je op de foto. Weten we in ieder geval dat gamen niet goed is voor je figuur en dat je er op zeker geen babes mee versiert.

Het complete verhaal staat op http://www.theonion.com/onion3716/local_man_exhausted.html



SHADOWMAN 2 / PS2

Deel 2 van Shadowman is al een flink eind op weg en zal op de PS2 uitkomen. Opnieuw kun je als Mike Le Roi spelen of als zijn duistere alter ego Shadowman. Beide karakters hebben verschillende eigenschappen en moves meegekregen, zodat je in een en dezelfde lokatie kunt genieten van verschillende soorten gameplay.

Grafisch is er dankzij de grotere processorkracht van de PS2 het een en ander veranderd. Verwacht onder meer real-time weersveranderingen, zoals regen, sneeuw en de mogelijkheid om bepaalde delen van de omgeving onder water te zetten. Verder zweert men dat de AI sterk is verbeterd. We'll see.



NEWSFLASH

■Schrijf alvast maar in je agenda: 28 juli moet Max Payne, de brute third-person shooter van Remedy in de winkels liggen. Een weekje later dan de vorige maand aangekondigde releasedate.

■Hitman 2 is in de maak. IO Interactive laat je in deel 2 wederom een aantal sneaky moorden op bestelling plegen en ook Hitman's verleden wordt verder uitgediept. De game zal een verbeterde Glacier 3D engine kennen en – jubel – betere controles.

■Westwood weet van wanten. Onlangs gaven ze hun elfde gratis mappack uit. Je kunt hem downloaden van Westwood's website.

■Er komt een add-on voor Tribes 2. Wij hebben liever dat ze eerst al die bugs voor de game zelf wegwerken.

■Star Wars Starfighter ziet na de PS2 ook het licht op de Xbox.

■Ook Championship Manager en Severance Blade Of Darkness gaan we op de Xbox terugzien.

■Fox mag een dikke deal met Sierra hebben gesloten, EA brengt nog steeds games van hen uit. Op stapel staan naast Buffy voor de Xbox, Aliens: Colonial Marines en The Simpsons Road Rage. Beide games komen uit op de PS2.

■De fraaie Xbox fighter onder de codenaam Kakuto–X heet nu officieel Bruce Lee: Quest For The Dragon. Wellicht hebben we hier te maken met een heus beat'em up adventure!

■Naast een gloednieuwe Colin McRae versie, is Codemasters ook bezig met World Championship Snooker voor PlayStation 2.

■De GameCube krijgt er langzaamaan steeds meer titels erbij. Wat te denken van Turok, Spiderman en Donkey Kong. Drie potentiële krakers naar wij dachten.

■Spiderman komt trouwens ook naar de PC. Uniek in een tijd waarin er met name massaal naar consoles gepoort wordt.

■Eindelijk komt er dan een game uit van een van de beste Manga films ooit gemaakt. Akira wordt uitgebracht op de PS2 en dus kunnen we binnenkort ook zelf crossen op de motor van Kaneda. Hoe de game en de film in elkaar worden geweven kan men nog niet zeggen.

■Ubi Soft gaat Planetside uitbrengen. Deze massive multiplayer online shooter leent elementen van Halo, Unreal en Tribes 2 en kent ombehouwen mooie graphics. Helaas moeten we er wel tot eind 2002 op wachten.

■Simon & Schuster komen met drie nieuwe PC titels: Real War, Pearl Harbour: Zero Hour en Ski Doo Racing.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

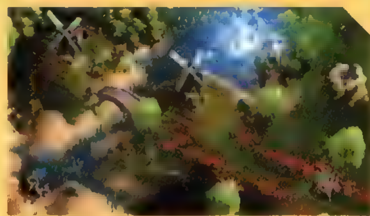
ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ STAR WARS RACER REVENGE / PS2

Vorige maand plaatsten we een vage screen van de website van Lucas Arts, inmiddels weten we van welke game hij afkomstig is. Het ging om een remake van Star Wars Racer, de game die wel op de N64 en de Dreamcast maar nooit op de PS2 het licht zag.
Star Wars Racer werd eigenhandig gemaakt door Lucas Arts en dat was niet zo slim van George en vrienden. De game was immers niet top. Vandaar ook dat Rainbow Studios heeft besloten Star Wars Racer Revenge in elkaar te sleutelen. Rainbow Studios is voornamelijk bekend van Motorcross Madness 2 en ATV Offroad Fury.
SWRR is niet de originele game in een nieuw jasje maar een bijna compleet nieuw spel. De aktie speelt zich af enkele jaren na de eerste film; Anakin is wat ouder geworden en Sebulba is uit op wraak voor zijn eerder verloren race.
De game heeft nieuwe elementen in zich, zoals nieuwe karakters, nieuwe Podracers, verbeterde AI en de mogelijkheid om zestien verschillende racers simultaan op het raceveld te toveren. Ook bestaat er een mogelijkheid om het spel met z'n vieren te spelen.

■ AGE OF WONDERS II / PC

De Nederlandse developer Triumph Studios is al weer bezig met deel 2 van de in alle opzichten magische game Age of Wonders. Van deel 1 werden ruim 200.000 exemplaren wereldwijd verkocht.
Zo te zien belooft deel 2 weer veel goeds; wij zijn gek op molens!

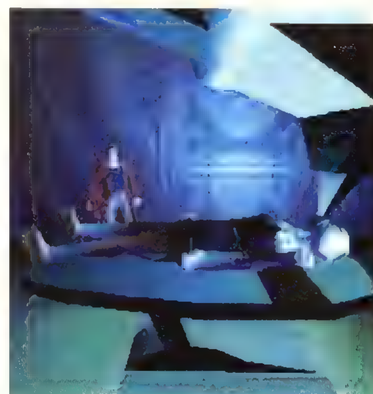


■ RECTIFICATIE

De echte gamers onder jullie hadden natuurlijk al gemerkt dat er een foutje geslopen is in de review van Alone in the Dark op pagina 43 van het vorige nummer. Uiteraard betreft het een review van de PSX-versie, de PS2-versie laat nog even op zich wachten. Vermoedelijk tot oktober 2001.

■ ROSWELL CONSPIRACIES / PSX

De PlayStation leeft nog steeds, althans er worden nog steeds games voor gemaakt en dat is maar goed ook want het is en blijft een goede console.
Roswell Conspiracies vertelt het verhaal van een groepje onderzoekers dat ontdekt dat er enkele buitenaardse wezens op de aarde zijn beland en daar de boel op stelten zetten. The Global Alliance wil daar een stokje voor gaan steken.
De gameplay elementen die we hebben kunnen vinden zijn de volgende: je gebruikt high tech wapens, de aktie varieert van schieten en rennen tot hand-to-hand combat, het oplossen van puzzels levert aanwijzingen op over aliens, er zijn vijftien levels opgesplitst in vijf lokaties.



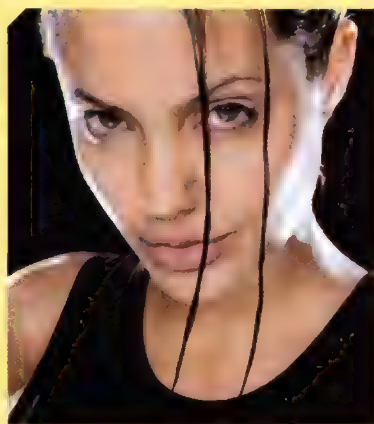
AGE OF EMPIRES III: AGE OF MYHTOLOGY / PC

In plaats van wat screenies, kunnen we je nu ook eindelijk wat meer details vertellen over Age Of Mythology, het derde deel uit de beroemde Age Of Empires reeks.
Age Of Mythology is een real time strategiespel dat zich afspeelt in een mythologisch verleden, waarin helden strijden met legendarische monsters en waarin goden het leven van de mens behoorlijk zuur maken.
Age Of Mythology maakt gebruik van een nieuwe 3D-engine die zorgt voor sappige visuele effekten en het mogelijk maakt mythologische figuren en honderden super gedetailleerde eenheden tegelijk op het scherm te toveren.
Gebruikmakend van bekende elementen uit de klassieke mythologie, spelen gamers de rol van de oude Grieken, Vikingen of Egyptenaren.
De goden en vele andere mythologische figuren als reuzen, cyclopen en zeedraken, maken het de meest fantastische titel uit de reeks.
Gelukkig zullen de bekende kenmerken van de serie aanwezig blijven.
Denk hierbij aan een uitgebreid economisch model en een omvangrijk leger- en veldslagsysteem.
Verder biedt het spel visueel speciale effekten, waaronder glanzende golven, fonteinen, inferno's, lava, tornado's, aardbevingen en rook.
Voor het gemak heeft Microsoft trouwens Ensemble Studios, net als Bungie en Digital Anvil volledig opgekocht.

EA OP DE GAMECUBE

Het leek eerst onzeker of EA zijn altijd goed verkopende titels op de GameCube zou uitbrengen maar daar hoeven we inmiddels niet meer over de twijfelen.
EA heeft aangegeven dat ze in elk geval tien titels gaan maken voor de nieuwe console van Nintendo. Hier zitten hun sportgames tussen maar ook spellen als James Bond en Harry Potter. Verwacht wordt dat enkele titels al bij de Amerikaanse launch zullen verschijnen.

PRIJSVRAAG



Misschien heb je 'm al gezien, maar ook dan kun je 1 van de 25 Tomb Raider-pakketten winnen, bestaande uit een T-shirt, een zaklamp én de soundtrack van de film!



Wat we willen weten? Haar maten! Een kleine tip: zie Power Unlimited nummer 7 van vorig jaar.

Stuur vóór 27 juli een briefkaartje met het antwoord naar:
Power Unlimited, Tomb Raider-prijsvraag, Postbus 1914, 2003 BA te Haarlem. Je kunt natuurlijk ook per e-mail meedoen: mail je antwoord naar prijsvraag@powerunlimited.nl, maar vergeet dan niet als Subject Tomb Raider-prijsvraag te vermelden.
De prijswinnaars krijgen automatisch bericht.

NIEUWE TAK VAN SPORT: RETROGAMING

Eind mei werd in het Amerikaanse Weirs Beach een alternatieve heptathlon retrogames gehouden. Als eerbetoon aan de klassieke videogames als Donkey Kong en Space Invaders namen de deelnemers het tegen elkaar op in achtereenvolgens Donkey Kong, Pole Position, Frogger, Wizard of Wor, DIX, Joust en Robotron.
Volgens organisator John Saxon Wendell zijn klassieke games nog nooit zo populair geweest en was er dringend behoefte aan zo'n wedstrijd.
Het Entertainment Center in Weirs Beach is overigens een heiligdom voor gamers. Hier werd namelijk een paar jaar geleden voor het eerst in de geschiedenis de perfect score bij Pac-Man neergezet.

EERSTE HOOLIGANS SCREENSHOTS / PC

Het is een tijd lang stil geweest rond Hooligans. Toen we het idee hadden gekregen dat de game geskipt was vanwege de nogal heftige inhoud, ontvingen we toch weer een teken van leven van developer XIII productions. Check deze screens maar.
Hooligans, een RTS waarin je steden moet slopen en de fans van tegenstanders in elkaar dient te rammen, zal in september in de winkels liggen. Tenminste als iemand de boel wil distribueren want tot nog toe durft niemand zijn vingers er aan te branden. Jason Garber van XIII bezweerde ons echter dat ze het in het uiterste geval zelf gaan doen, dus de game komt er op zeker. Binnenkort lees je in de PU een uitgebreide preview.
Wie overigens ook flink de beuk er in wil gooien, is Rockstar. In de PS2 titel State of Emergency dien je als speler echt alles te slopen en iedereen in elkaar te slaan om verder te komen in de game. Vandaar het genre 'mission-based urban riot game'. Da's andere koek dan Red Alert 2.







RUBU TRIBE / PS2

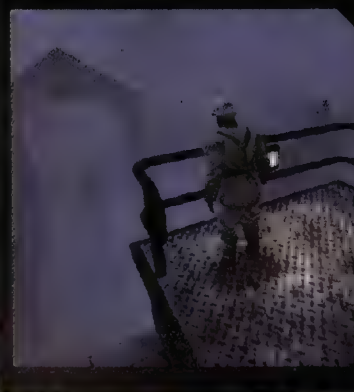
Interplay en Outrage gaan een strakke game maken, althans dat lijkt zo op papier. De titel van de game is Rubu Tribe en vertelt het verhaal van een volkje dat in een dorp woont boven op de rug van een soort Mammoetachtig beest. Als speler bestuur jij de leider van de stam en leid je in die hoedanigheid jouw volk naar een geheim en mysterieus land.
Het komt daardoor niet alleen aan op het betere platform werk maar ook op je strategische vermogens; je moet je volk immers ook tevreden houden. De game moet Q4 2001 uitkomen.
Nog meer leuk nieuws van het Outrage front is een taktische spionagegame die naar alle waarschijnlijkheid uitkomt op de PS2.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN / PC

We hopen nog steeds dat hij eind dit jaar uitkomt, deze Nazi annex zombie shooter, maar het zou zo maar eens 2002 kunnen worden. Tot die tijd heb je hier een reeks juicy screenshots.







WRAAK VAN YURI: RED ALERT 2- ADD-ON / PC

Je kon er de klok op gelijk zetten; er komt een add-on pack voor Red Alert 2 onder de naam Yuri's Revenge. Zoals de titel doet vermoeden focust de add-on op bad guy Yuri. De mind-controlling Yuri werd geacht dood te zijn maar niets is minder waar. Hij is gevlucht en heeft een psychic leger samengesteld.
De liefhebbers van de serie kunnen weer rekenen op veel leuke nieuwe eenheden.
In totaal zijn er dertig nieuwe goodies variërend van eenheden, gebouwen, voertuigen tot heuse tech-units.
Een van de nieuwe units is The Virus, die giftige pijtjes op de vijand afschiet. Eenmaal geraakt, blaast de ongelukkige zich op als een ballon en spat uit elkaar in een wolk van gas. Een andere nieuwe unit is The Brute, een soort genetisch gemanipuleerde reus die tanks kan plat beuken met zijn knuisten.
Red Alert 2: Yuri's Revenge zal in de herfst van dit jaar in de shops liggen.

MONOPOLY TYCOON / PC

Hasbro is in de gamebizz vooral bekend van haar boardgames als Risk en Monopoly. Met Monopoly Tycoon richt bedenker Deep Red Games, dat is opgericht door ex-Hasbro werknemers, zich nadrukkelijk op een meer volwassen doelgroep. Monopoly Tycoon is namelijk niet zomaar een spelletje maar een heuse mix tussen SimCity, Tropico, The Sims en Business Tycoon.
Onlangs werd PU uitgenodigd om in de buurt van Londen aan een multiplayer sessie van het spel mee te doen. We waren zeer onder de indruk van de soepele 3D graphics, de snelle gameplay en het verslavende karakter. Het is een attraktieve mix van winkels en huizen neerzetten op de verschillende straten van het monopoly board en zorgen dat de prijzen van jouw produkten zoveel mogelijk klanten lokken. De tegenstanders doen hetzelfde en het is dan ook echt razendsnel zaken doen.
Daarnaast is er een nachtleven waarin je met hotels, bars, bioscopen en nachtclubs geld kunt verdienen. Je kunt failliet raken, ander spelers uitkopen, veilingen van huizenblokken houden en noem maar op. Een absolute kraker in wording. Volgende maand de uitgebreide preview in PU.



RECORDSCORES BIJHOUDEN

Check http://www.twingalaxies.com eens. Op deze site worden de high scores van zo'n beetje alle games op de verschillende platformen bijgehouden. Heb je een hoge score, check dan eerste het scorebord van de desbetreffende game. Staat je score er niet bij, dan print je snel een formulier uit en stuurt die met een bewijs van je score op naar Twin Galaxies. Een paar dagen later sta je op de lijst.
Een kleine rondgang over de site is overigens niet bepaald goed voor je zelfvertrouwen. Er staan scores bij! Neem nu Drew Cauchen, hij behaalde 1.598.223 punten in de allereerste Tony Hawk game. Tim Krause sprokkelde 1.675.000 punten bij elkaar in het games school level van de N64 versie. De hoogste solo score in Time Crisis 2 staat op 1.628.740 en de beste Tetris speler behaalde dik 1 miljoen punten. We're not worthy!

PLAYSTATION 2 MET HARDE SCHIJF?

Een doorn in het oog van de meeste PS2 gamers is nog steeds het lange laden tussen levels en menu's. Knockout Kings 2001 is hiervan een van de meest trieste voorbeelden.
Als je echter aan de achterkant van je PS2 kijkt en je klikt dat luikje weg wat zie je dan? Juist, een groot gat.
Welnu, zeer binnenkort worden er vier type harde schijven aangekondigd, oplopend in grootte. Deze mag je voor een nog vast te stellen prijs in je PS2 douwen.
De opties liggen voor de hand: meer savegames, meer data processing en geen ellenlange laadtijden meer tussen ieder filmpje, menuutje en levelswitching.
En zo begint de PS2 steeds meer op een PC te lijken.

LOVE AND WAR IN 9 WORLDS / PC

De makers van Ground Control komen met een action-adventure, genaamd 9 Worlds. Massive Entertainment is bezig met dit epische avontuur vol liefde en oorlog, aldus de makers zelf. Het moet uitkomen voor PC en next-gen consoles.
Binnenkort zal Massive Entertainment nog meer games in ontwikkeling aankondigen.

BUFFY OP XBOX, NIET OP PC

Buffy, de lekkere vampierenslachter in dat strakke truitje, is gecanceled voor de PC. In plaats daarvan komt de game nu uit op de Xbox. Buffy wordt al maanden geplaagd door uitstel en vertraging. Opvallend is de vergelijkbare gang van zaken bij LucasArts' Obi-Wan. Ook eerst aangekondigd als een PC game, tig keer uitgesteld en nu een Xbox exclusive.
Microsoft moet gaan oppassen dat ze niet een groot deel van de PC games markt om zeep aan het brengen is.



PLAYSTATION 2

VERWACHT Q4 2001



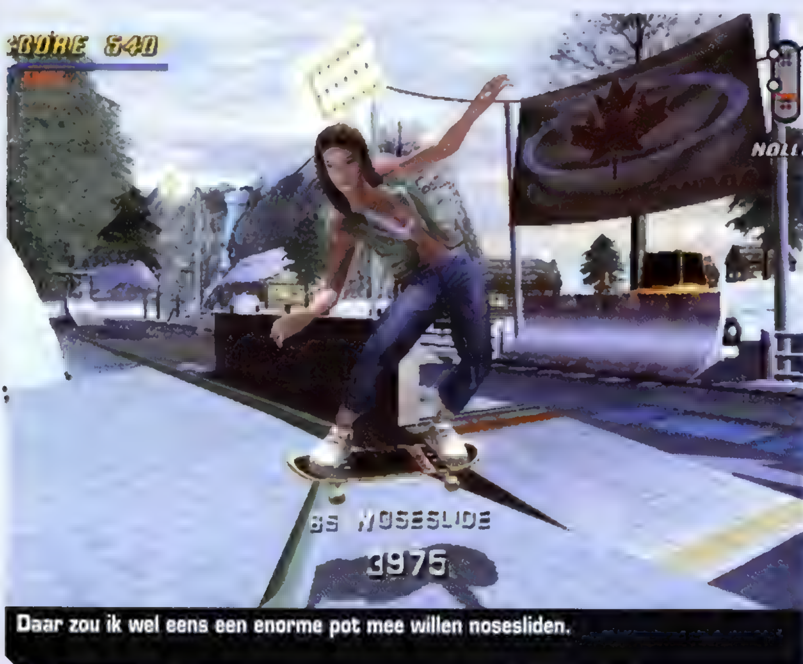
Met ingehouden adem hebben we zitten wachten maar eindelijk was het dan zover; we mochten naar LA om een blik te werpen op het langverwachte derde deel van de zo bejubelde skateboard-serie. En weet je nog hoeveel mooier het tweede deel was dan het eerste? Dan kan dit toch alleen maar de game van het jaar worden?

TONY HAWK PRO SKATER 3

Toen Activision het eerste deel van Tony Hawk Pro Skater uitbracht, had ik helaas maar heel even de kans om de game te checken voordat mijn review ervan naar de drukker moest. Met de hete adem van eindredacteur Ed in mijn nek (en dat wil je niet meemaken), moest ik vliegensvlug een beeld vormen van deze game en hoewel we meestal genoeg tijd hebben om een game tot in de puntjes te checken, stonden de drukpersen al warm te draaien, terwijl ik nog aan het spelen was.
Met het zweet op mijn voorhoofd raasde ik door de game, gaf ik Activision's meesterwerkje een veel te laag cijfer en belandde de rest van de maand de ene na de andere boze brief in mijn postvakje met grof samengevat de volgende inhoud: 'of ik helemaal van de pot gerukt was?' Hoe kon dit gebeuren, terwijl mijn reviews normaliter toch zo scherp en to the point zijn? Met het schaamrood op de wangetjes moest ik toegeven dat ik een beetje een foutje had gemaakt want een halve dag later zat ik vrolijk te gamen, was Tony Hawk mijn lievelingsspel geworden maar waren de PU-drukpersen al aan het draaien.
Het verbaasde me dan ook allerminst dat de testversie van het tweede deel van Tony Hawk Pro Skater aan mijn neus voorbij ging en er in de review ook nog eens flink werd uitgehaald naar mijn eerdere stukje. Misschien zou ik wel nooit meer een kans krijgen om deze prachtige skategame te mogen testen?
Je kunt je wel voorstellen dat ik een gat in de lucht sprong toen ik hoorde dat ik naar de pre-E3 presentatie van Activision mocht vertrekken waar ik in het diepste geheim een eerste blik op de demo van de PS2 versie van het derde deel mocht werpen.



Tony trekt meestal ook een smoel als een meloen.



Daar zou ik wel eens een enorme pot mee willen nosesliden.

NIEUWE TRUUKS

Het spreekt natuurlijk voor zich dat zowel de gameplay als de look en feel van de voorgaande delen helemaal is behouden en er alleen maar is gewerkt aan het verbeteren en oppoetsen van de game.
Zo is de besturing uiteraard helemaal hetzelfde gebleven, zodat je als speler van Tony Hawk 2 meteen aan de slag kunt en je alle tricks die je kent uit deel 2 kunt uitvoeren inclusief natuurlijk de manuals die het vorige deel zo spectaculair maakten. Wat voor nieuwe truuks de uiteindelijke versie van THPS3 allemaal voor ons in petto heeft, wilde Neversoft tijdens de E3 nog niet verklappen maar de demo beloofde al heel wat. Die-hard Tony Hawk fans zullen zich waarschijnlijk het meest verheugen op de toevoeging van de revert-move, die de mogelijkheid biedt om nog veel langere en ingewikkeldere combo's te maken dan we gewend waren. Nog niet helemaal af maar wel beloofd in de uiteindelijke versie, is een uitbreiding van de truuks die je in combinatie met lipstalls kunt maken.

SUPERSMOOTH

Neversoft heeft voor Tony Hawk Pro Skater 3 een totaal nieuwe engine in elkaar gesleuteld en alle animaties en moves zien er veel strakker uit, terwijl de lekkere feel van deel 2 volledig behouden is gebleven. De game gaat een steady 60 fps framerate draaien en vooral de enorme hoeveelheid prachtige animaties geven het spel een veel realistischer gevoel.
Tijdens een grind zie je je skater bijvoorbeeld duidelijk met zijn armen zwaaien om in balans te blijven en ook de verschillende val-sequences zijn uitgebreid. De ene keer pleurt je skater gruwelijk op zijn bek en laat een enorme plas donkerrood bloed achter, terwijl de andere keer alleen zijn board wegschiet en ondersteboven komt te liggen, zodat hij het met zijn voet even recht moet flippen.
De characters zien er veel gedetailleerder uit; ze zijn van de gezichtsuitdrukking tot op de vingertopjes en schoenveters supersmooth gerenderd en daardoor ook heel verschillend van elkaar. Je kunt duidelijk zien wie er al een tijdje niet meer naar de kapper is geweest, wie er last heeft van puisten, of dat iemand de naam van zijn favoriete band op zijn griptape heeft staan.
Het is echt een hele verrassing als je de wat groffe look van de Tony Hawk games op de PSOne gewend bent om met je neus in de boterzachte graphics van THPS3 op de PS2 te vallen, en als je een oogje dichtknijpt lijkt het bijna alsof je een skatevideo aan het kijken bent in plaats van een videogame.
Dat elk character persoonlijk gemotion-captured zou zijn, zoals al enige tijd in het op volle toeren draaiende Tony Hawk-roddelcircuit wordt beweerd, berust echter op een fabeltje. Zo'n beetje alle animaties zijn met de hand gedaan, wat trouwens niet betekent dat ze niet realistisch zijn.

Het is duidelijk dat je niet altijd alles hoeft te motion-capturen, wil je het er goed uit laten zien.

DIKKE LEVELS

De verschillende levels zagen er prachtig uit, waren smooth als boter en gleden ook in de demo heerlijk weg met de 60fps framerate. Tijdens de E3 konden we genieten van drie levels, te weten Canada, Tokio en Los Angeles. Van de laatste kreeg ik een vrij uitgebreide presentatie, zodat ik kon zien hoe interaktief de levels in deel drie zullen worden.
Waar we alleen gewend waren dat er af en toe een auto door een level heen kon cruisen, zitten ze nu helemaal volgestouwd met interaktieve elementen en kreeg mijn skater na het maken van een mooie combo, props van een stel toevallig langswandelende voetgangers, waarmee ik overigens ook nog eens extra punten in de wacht sleepte. Niet erg realistisch natuurlijk als je bedenkt dat er in heel Los Angeles nog geen vier voetgangers te vinden zijn, maar het doet 't wel leuk.
Nog veel leuker vond ik dat ik met een soort power-grind de aarde dusdanig kon laten schudden, dat er een heuse aardbeving plaatsvond. Vervolgens stortte de halve stad in en werden er allerlei nieuwe paden en banen geopend, zodat ik bijvoorbeeld dwars over de snelweg kon skaten en over ingestorte gebouwen kon springen.
Neversoft beloofde dat alle levels uiteindelijk doorspekt zullen zijn met dit soort geheime truuks, shortcuts en interaktieve elementen maar in de demo moest het Japanse level het nog doen met niet meer dan een zooi flitsende futuristische neoneffekten en lag het Canadese level verstopt onder een dik pak sneeuw.



Wat zijn we toch goed hé?



Daar willen we dan ook graag wat vonkjes bij zien.

ZES VERSIES

Naast de PS2 versie wordt er volgens Activision ook gewerkt aan Tony Hawk Pro Skater 3 voor de Xbox, de PC, de Game Boy Color en de Game Boy Advanced en - drum roll please - de goeie ouwe PSOne. Uiteindelijk zou de game dus moeten gaan draaien op maar liefst zes systemen! Wanneer al deze titels gereleased worden wisten ze bij Activision nog niet, al zal de Xbox versie waarschijnlijk de eerste zijn die de PS2 volgt. Dat de game er op de GBA ook mooi uit gaat zien, weet ik nu al zeker want een eerste blik op het tweede deel van Tony Hawk voor Nintendo's nieuwe handheld deed me al steil achterover slaan. Het kleine apparaatje leek de game moeiteloos te draaien in near PSOne kwaliteit. Waarom er geen GameCube versie in de maak is, wilden ze me bij Activision niet uitleggen.

Ook leuk dat Tony Hawk tijdens zijn ritje door de kou ineens een dikke winterjas had aangetrokken en bekogeld werd met sneeuwballen.
Naast de drie levels die we op de E3 zagen, komen er hoogstwaarschijnlijk nog zeven andere, waaronder Rio de Janeiro, waar je hopelijk over de boulevard langs het strand een beetje tegen Braziliaanse billen aan mag grinden; Skater's Island, een van de grootste skateparks van de wereld en Parijs, waar je misschien wel de Eifeltoren mag af-olliën.

GAMEPLAY

Zoals gezegd is de gameplay van THPS3 bijna identiek aan de voorafgaande delen. De timing van de truuks is zo goed als gelijk gebleven, al zorgen de wat uitgebreidere animaties hier en daar voor een kleine verandering van het tempo. Ook de besturing is nagenoeg hetzelfde, met als uitzondering natuurlijk de toevoeging van de nieuwe moves en truuks.
Een handige nieuwigheid is de grind-meter die we al kennen van games als Grind Session. Deze meter hangt boven het hoofd van je skater als die aan het grinden is en geeft de balans van diens lichaam aan. Schuift de meter opzij en weet je niet op tijd te corrigeren dan pleurt je skater gegarandeerd op z'n bek. Met een beetje oefening kun je nu natuurlijk veel langere grinds maken en soms heb je juist een paar enorm lange grinds nodig om op geheime plekken te komen en verborgen shortcuts te bereiken.
Dat Neversoft goed heeft geluisterd naar de wensen van de gamers blijkt ook uit het feit dat het niet meer absoluut nodig is om uit een grind weg te olliën maar dat je tijdens je grind alvast kunt beginnen met het inladen van je manual. De overgang van-uit de grind is daardoor niet alleen veel smoother maar ook veel realistischer!
De combinatie van een kicktrick met een lipstall was helaas nog niet te zien maar zal ervoor zorgen dat je voor een lipstall nog snel even een andere truuk kunt uitvoeren.
De grootste verandering in de gameplay blijft natuurlijk de revert. Als je na een sprong gelijk op je L2 of R2-knop drukt, draait je character zijn board tijdens het terugvallen in de ramp, zodat je gelijk een nieuwe manual kunt inrammen en alweer klaar bent voor een nieuwe truuk. Met deze simpele maar toch ingenieuze toevoeging kun je bijna oneindig combo's blijven produceren.
Volgens een van de producenten moet het mogelijk worden om vanuit een lipstall een manual maken en over te gaan in een revert, waardoor alles weer van voren af aan begint. Op het scherm lukte het nog niet zo goed maar in de final version zou het niet al te veel problemen moeten opleveren.

MULTIPLAYER MADNESS

Misschien is de allergrootste en mooiste vernieuwing die Neversoft voor ons in petto heeft toch de online multiplayer funktie. Tijdens de E3 stond er een LAN-setup, waarmee je tegen elkaar kon spelen maar op het Activision kantoor werd er ook daadwerkelijk gespeeld tegen tegenstanders aan de andere kant van de stad en ik was eerlijk gezegd zwaar onder de indruk.
Ik stond eerst nog vrolijk in mijn eentje te skaten, toen ineens het ene na het andere character opdook in het skatepark. Binnen een paar minuten was ik aan het gamen tegen het halve developersteam van het kilometers verderop gelegen Neversoft-kantoor. En behalve misschien een of twee klein schokjes, speelde de game zo goed als zonder lag.
Je kunt je tegenstanders nu uitlokken door een dansje voor hun neus te doen, ze in hun gezicht uit te schelden of ze ondersteboven te skaten terwijl ze net een ingewikkelde combo in elkaar aan 't sleutelen zijn.
Al met al lijkt de multiplayer nog het

Neversoft / Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.activision.com



meest op een bloedige skate'em up maar er zijn natuurlijk ook trick-attacks, waarin je in een beperkte tijd zoveel mogelijk punten dient te halen. Volgens de dames en heren van Neversoft was het leukste van de network multiplayer om met z'n allen op de moeilijke combo-plekken af te spreken en omstebeurt te proberen de ingewikkeldste combo's of meest absurde truuks te doen.
Hoe die online support voor de PS2 er precies uit gaat zien, konden ze ons op de E3 nog niet vertellen maar dat THPS3 een van de eerste ondersteunde titels gaat zijn, staat als een paal boven water.

JACKASS

Ook de uiteindelijke line-up van skaters was tijdens de E3 nog niet bekend. Op het character select screen van de getoonde demo vonden we naast Tony een achttal skaters, waarvan de grootste verrassing wel Bam Margera was. Ja precies, die gast uit MTV's Jackass die elke week weer de meest domme stunts uithaalt, zoals verkleed in een dikke-mensen-pak proberen een rail omlaag te glijden om die rail vervolgens in zijn kloten te krijgen.
Naast een totale jackass is Bam Margera natuurlijk ook een gevierde skater die misschien niet zo'n hoog competitie niveau heeft als Tony maar die wel mag rekenen op een wat hogere dosis street-credit dan meneer Hawk.
Wat trouwens ook nogal opvalt is het ontbreken van Kareem Campbell in de line-up van de E3-demo. Waarom deze skater ontbreekt is mij een raadsel maar Pieter 'Skelter' Parra, een goeie vriend van Boris en mij en geen onbekende in de skate-wereld vermoedt dat het hier gaat om een racial ding. Zou Kareem te 'black' zijn om de game te verkopen in de overwegend blanke Amerikaanse skate-scene?
Hopelijk maakt hij wel zijn opwachting in de final version van de game, anders kun je hem natuurlijk altijd nog re-createn in de Create-a-skater mode. Dat Bob Burnquist niet in het rijtje van skaters zit, heeft trouwens wel een goede reden want hij is al gelicenced door Konami, dat op dit moment druk bezig is met een skatetitel voor de X-Box.
De Create-a-skater mode is volgens Activision enorm uitgebreid in THPS3. Zo zou je eindelijk ook in staat zijn om zelf een vrouwelijke skater te creeëren en kun je bij het bouwen van je eigen character kiezen uit een enorme hoeveelheid verschillende hairdo's, outfits, brillen, tattoo's, piercings, sieraden et cetera.
In de demo was deze funktie helaas nog niet helemaal af maar als je in de uiteindelijke versie bijvoorbeeld de online multiplayer aan het spelen bent, is het natuurlijk wel heel vet dat alle skaters een hele andere look hebben en dat je je tegenstander dus makkelijk kunt herkennen terwijl je elkaar van de baan probeert te duwen.

DE LINE-UP

Zoals het er in de demo naar uitzag bestaat de line-up uit de volgende skaters.
Rune Glifberg
Tony Hawk
Eric Koston
Bucky Lasek
Bam Margera
Rodney Mullen
Chad Muska
Andrew Reynolds
Elissa Steamer
Hoogstwaarschijnlijk maken ook Steve Caballero, Geoff Rowley en Jamie Thomas hun opwachting. Wie er verder meedoen weten ze zelfs bij Neversoft nog niet maar duidelijk is dat Activision goed luistert naar de wensen die ze via hun website binnenkrijgen.




Die gozer kan net zo goed wieltjes onder z'n schoenen monteren.


Tony skate zich weer schoony.


Een spookskater! Haal niet in maar waarschuw de idioot met lichtsignalen!

LAST BUT NOT LEAST

Natuurlijk laat ook de soundtrack van Tony Hawk Pro Skater 3 ons niet in de steek. In de demo versie hoorde ik gelijk een van mijn favoriete Beasty Boys anthem's (Girls) door de testspeakers van Activision knallen en even later gierden tracks van Metallica en Rage Against The Machine door de ruimte en een Activision werknemer verklapte dat hij op weg naar zijn werk elke dag naar een zelfgebrande CD met alle liedjes luisterde.
Alles bij elkaar durf ik te stellen dat dit derde deel net zoveel vetter gaat worden dan dat het tweede deel vetter was als het origineel. Als Neversoft genoeg tijd krijgt om alle beloofde truuks te verwerken in de uiteindelijke game, hebben ze weer een gouden titel gebouwd en zal elke digitale skater zonder twijfel een gat in de lucht ollieën.

PC

VERWACHT Q2 2002

Star Wars Galaxies is wonderbaarlijk mooi en stelt je in staat in de huid van ieder SW personage te kruipen. Deze game gaat massa's spelers hun sociale leven kosten.



Een goede huisvrouw heeft altijd haar stofzuiger bij de hand.



De Trandoshan was wat nerveus voor z'n eerste ritje met een sandspeeder zonder rij-instrukteur.

STAR WARS GALAXIES

LucasArts heeft de afgelopen jaren behoorlijk wat krediet verspeeld door de Star Wars naam te grabbel te gooien met middelmatige en zelfs slechte games. Star Wars Galaxies zou wel eens in een klap alle misère goed kunnen maken.

Beginnen we met het slechte nieuws: het zal nog minstens anderhalf jaar duren voor we Star Wars Galaxies mogen verwachten. Oké, da's effe slikken natuurlijk maar des te langer kun je je er op verheugen (duuuh).
Over de massive online multiplayer Star Wars Galaxies gaan al tijden geruchten op het internet maar het bleef tot nu toe bij hengelen in een troebele poel van suggestieve speculaties.
Nu is het tijd voor harde feiten en bij de neusharen van Han Solo, wat ziet de toekomst er goed uit!

MOOI HUWELIJK

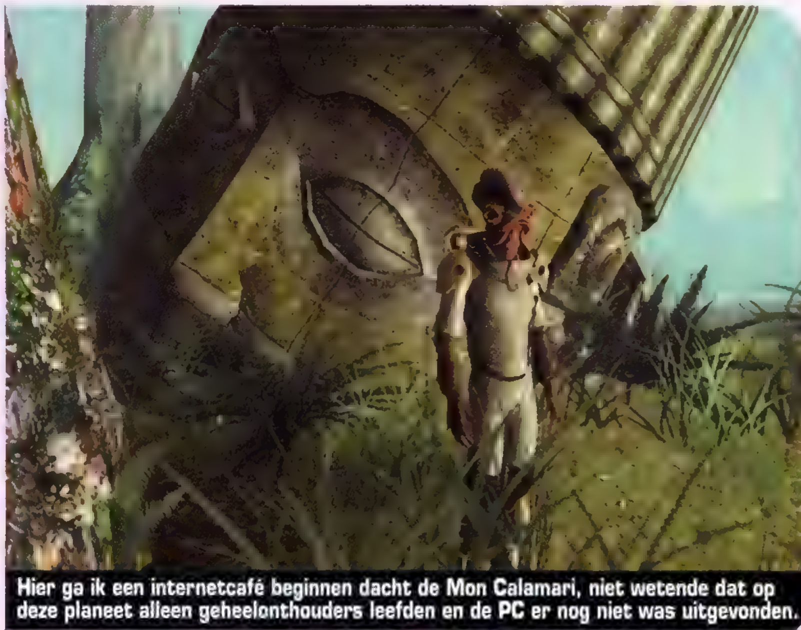
SWG (Star Wars Galaxies) is een online multiplayer RPG in het Star Wars universum en komt van de makers van Everquest.
Deze talenten, gecombineerd met de breinen van LucasArts... daar moet haast wel iets moois uit voortkomen. Nu, dat moois komt er zeer waarschijnlijk.
In totaal zijn er een stuk of zes gigantische planeten met allemaal hun eigen gebieden en streken.
De game haalt z'n inspiratie uit de oorspronkelijke trilogie maar eveneens uit Episode I: The Phantom Menace.
Alle wezens, ecosystemen, wapens, voertuigen, regels, wetten en natuurlijk steden en karakters zullen in prachtig 3D tot leven komen. En het fraaie is: je kunt ieder karakter spelen dat je maar wilt.

VRIJHEID, BLIJHEID

Het spel laat zich spelen als een echte online RPG waarbij je skills en ervaringspunten moet opbouwen. Je kunt er voor kiezen om je aan te sluiten bij de Rebellen om tegen The Empire te vechten of juist andersom. Je kunt ook een neutrale houding aannemen en je eigen plan trekken.
Of je nu premiejager bent, barman of een organisator van POD-races; elk character speelt z'n eigen rol. De barkeeper bijvoorbeeld zal een eigen zaak moeten opbouwen, klandizie zien te winnen, aantrekkelijke bands laten optreden en goed kunnen 'bartenden'. Zo is over alles nagedacht.
Natuurlijk kun je ook een Jedi spelen, al kost dit behoorlijk wat tijd en inspanning. Slechts een paar spelers zullen zich daadwerkelijk op kunnen



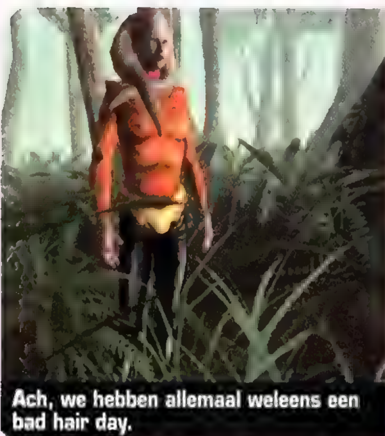
Nou wat vinden jullie; kijk ik gemeen genoeg om straks in de final version mee te mogen doen, nou..., nou..., zeg dan, zeg dan...



Hier ga ik een internetcafé beginnen dacht de Mon Calamari, niet wetende dat op deze planeet alleen geheelonthouders leefden en de PC er nog niet was uitgevonden.

LucasArts & Sony / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.lucasarts.com


JAN


Ach, we hebben allemaal weleens een bad hair day.


In preview versies staan die gasten heel vaak stil.




Nou moet ie wel rennen, anders haalt ie de review versie niet.


Er komt ook nog een Expansion Pack. Echt waar, op 't licht in m'n ogen.

werken tot Jedi hetgeen heel wat doorzettingsvermogen vraagt. Jedi wannabees zullen meer en moeilijkere opdrachten moeten uitvoeren en dienen zich speciaal als een Jedi te scholen. Je kunt eveneens een carrière als Dark Jedi voor ogen hebben. Nogmaals, alles is mogelijk in SWG.

FILMISCHE FINESSE

Dat ze bij LucasArts pietlutten zijn, is bekend maar door die pietluttigheid is SWG wel een ongekend mooi spel aan het worden dat filmisch realistische graphics kent. Ieder ras is perfekt nagemaakt en alle voertuigen, wapens en gebouwen, alsmede alle dieren en planten kloppen tot in de finesse.
Je kunt het spel vanuit first-person en third-person spelen, waarbij laatstgenoemde optie je de wereld van Star Wars het best laat bekijken en dan met name het verschil in schaal. Wanneer je door de woestijnduinen van Tatooine rent en je ziet opeens twee enorme AT-AT's langs marcheren zal je mond open vallen van verbazing. Het spel kent bovendien een dag- en nachtsysteem en een realistische stand van de zon en maan; ook de schaduwen veranderen dus in realtime.
J.J., die het kwijlbakje onder mijn kaak vasthield en zelf geen Star Wars fan is, was eveneens zwaar onder de indruk.
Alsof dit alles nog niet genoeg is, komt er zes maanden na de release nog een Space Expansion Pack, waarmee de donkere ruimte rond alle Star Wars planeten in het spel geïntegreerd wordt. Hierin kunnen online grootschalige spacebattles worden uitgevochten. Meerdere spelers tegelijk kunnen een Keizerlijk oorlogsschip bedienen, terwijl andere spelers X-Wing piloten worden of hun eigen koers gaan.

ONLINE & TECHNIEK

Dit alles zal echter een beest van een PC gaan vragen. De developers vertelden me dat de zeer vroege versie van SWG 'slechts' op een Pentium 700 met een GeForce (1) liep. Natuurlijk is het spel nog een dikke anderhalve jaar van ons verwijderd maar dan nog... met een medium systeem moet je dit avontuur zeer waarschijnlijk aan je voorbij laten gaan.
Dan rijst de vraag: zal deze game in Europa en meer specifiek in Nederland wel aanslaan? In Amerika is Everquest een gigantisch succes, meer dan twee miljoen gebruikers battelen daar iedere maand met elfen en orcs. Maar in Nederland? Een handjevol fanatici.
Wellicht kan SWG ook buiten de grenzen van de Verenigde Staten het online spelen een boost geven. Deze game met enorm veel potentie verdient het en zoals het zich nu laat aanzien, zou geen PC speler dit mogen missen.

THE FORCE IS TERUG!

**Na een flink aantal matige Star Wars spellen lijkt LucasArts weer op de goede weg. We kunnen de komende tijd namelijk een aantal potentiële toppertjes verwachten.
Voor de GameCube komt er Rogue Leader; een vervolg op Rogue Squadron. De Xbox maakt zich op voor Obi-Wan. De voormalig PC game ligt goed op schema en de vonken spatten van deze action-adventure af. Obi-Wan is bovendien een launchtitel.
En dan is er nog het revolutionaire nieuws dat alle PC bezitters zal doen snotteren van geluk: er komt een vervolg op Jedi Knight! Jedi Knight II: Outcast moet lente 2002 het licht zien en draait op de funky QIII engine.
Maar eerst kunnen de strategy liefhebbers aan de slag met Star Wars Battleground, een RTS die draait op de Age Of Empires II engine. Het ziet er naar uit de Force eindelijk weer met LucasArts is. Het werd tijd.**

PARANOIA

**LucasArts staat al sinds lang bekend om zijn geheimhouding en exclusiviteit aangaande films en computerspellen. Krijgen we van andere gamedevelopers nog wel eens een previewdisk of bèta opgestuurd, bij LucasArts moet iedereen wachten tot de boxed version in de winkel ligt.
Soms ontvangen we persuitnodigingen om naar LucasArts toe te gaan zoals het geval was met Monkey Island 4 maar ook die zijn dun gezaaid. Ook de Star Wars Galaxies presentatie was 'uiterst geheim' en van tevoren werd ik gesommeerd mijn mond te houden omdat ik anders publiekelijk terecht werd gesteld. Nou ja, bij wijze van spreken dan. Nu, zolang ze topkwaliteit brengen neem ik het mediacircus graag op de koop toe.**

"CONFLICT ZONE INTRODUCEERT NIEUWE DINGEN IN HET RTS GENRE, WAAR[illegible] FANS VAN GROUND CONTROL EN [illegible] VERENIGT U!"
POWER UNLIMITED - SCORE 83 %

"CONFLICT ZONE GEEFT [illegible] ONGEKENDE WIJZE Z'N VISITEKAART[illegible]"
POWER UNLIMITED

"DEZE GAME ZOU HEEL GOED EEN NIEUWE STANDAARD VOOR HET RTS GENRE KUNNEN INLUIDEN. LET MAAR OP!"
POWER UNLIMITED

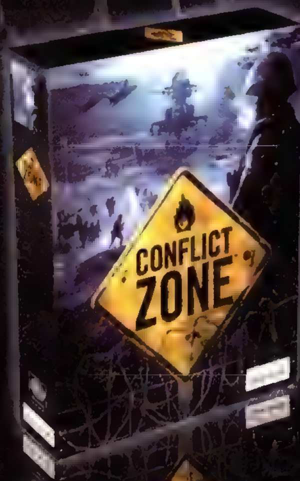
"EEN 3D RTS GAME DIE DE GAMEWERELD OP ZIJN GRONDVESTEN ZAL DOEN LATEN TRILLEN"
PC ZONE

"NA HET ZIEN VAN DE OFFICIËLE PERSPRESENTATIE EN HET SPELEN VAN HET PREVIEWEXEMPLAAR, WAS IK ERG ONDER DE INDRUK VAN DE AI DIE CONFLICT ZONE GEBRUIKT EN IK BEN NIET DE ENIGE"
WWW.GAMEZ.NL

"[illegible] STERKE AI, HET GEBRUIK VAN DE [illegible] EN DE ZOGENAAMDE COMMANDERS BELOOFT [illegible] WORDEN VOOR DE STRATEGIEFANS."
WWW.GAMEZ.NL

A.I.

YOUR ULTIMATE ENEMY HAS NO FACE... JUST A BRAIN



A BRAND NEW AI SYSTEM

- ★ **DirectIA®** engine, used in the military industry, offers variable gameplay within repeated missions while individual units show human-like learning abilities. Damn, it's alive !
- ★ For the first time in an RTS, delegate key tasks to your dedicated Commanders, allowing complex multi-site battles.
- ★ Computer opponents adapt to your strategy and gaming experience to give you the ultimate in gameplay satisfaction.

ORIGINAL GAMEPLAY

- ★ Real-time 3D-rendered environment Allows you to observe the action from any gaming position you choose.
- ★ Media feedback of your conflicts, good and bad, impacts civilian popularity and ultimately your resources - this is real life propaganda.
- ★ Control either the International Corps for Peace or GHOST, offering 2 very different, real-life, gameplay strategies.





CONFLICT ZONE IS THE NEW GENERATION OF 3D RTS.

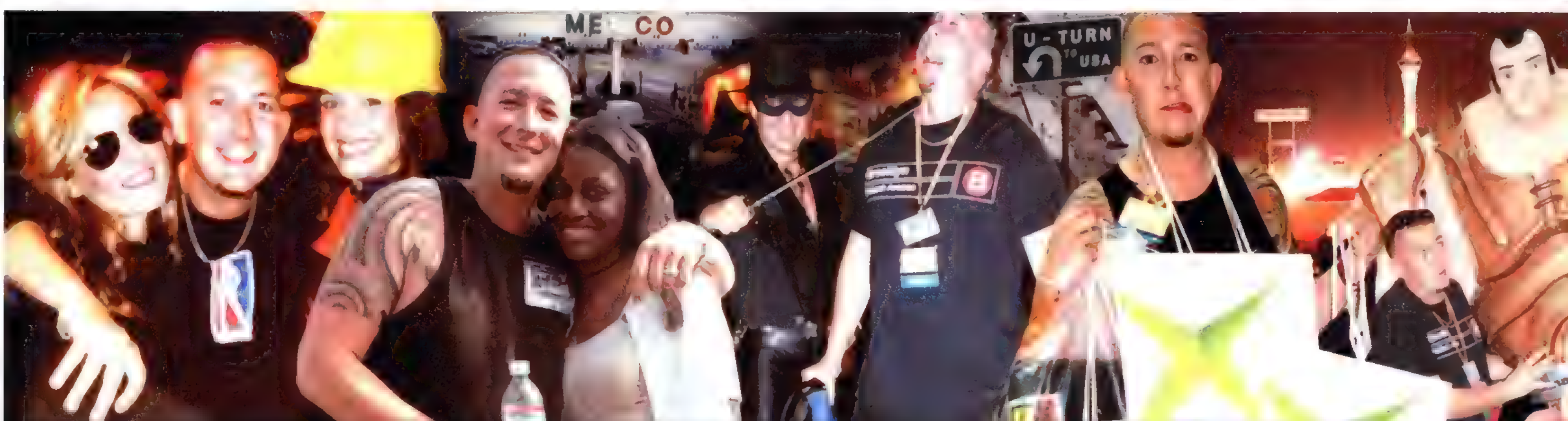


Ubi Soft

PC CD ROM

Dixons DYNABYTE Intertoys THE MUSIC STORE

www.ubisoft.com
www.conflictzone-thegame.com



SPECIAL REPORT E3

POWERSPY

■De schok van de beurs: Britney Spears komt met een game waarin je foto's van haar concerten kan nemen. Wat vinden jullie, Britney op de cover van PU dan maar?

■Het gebrek aan hitte in LA werd door de KLM vakkundig gecompenseerd door op de terugweg de airco maar uit te doen. En je zult ons wel geloven als we vertellen dat een vliegtuig vol zwetende gamejournalisten geen prettige geur oplevert.

■Nintendo schijnt plannen te hebben om mini dvd's gevuld met hun oude Nes en SNES klassiekers uit te brengen voor de GameCube. Op één schijfje zouden zo'n 20 à 30 games komen. Gewoon doen zeggen wij!

■Yuji Naka, de grote man bij Sega's ontwikkelstudio Sonic Team en verantwoordelijk voor onder meer de Sonic games, schijnt fans van Sonic aangeraden te hebben een GameCube te kopen, dus dat betekent dat...

■Het aantal celebs dat we konden spotten viel dit jaar erg tegen. Slechts Tony Hawk en Mat Hoffman lieten zich zien op de ramp, verder waren er wat van die Ultimate Fight gasten, Dale Earnhardt jr. (NASCAR), Karen Duffy van MTV en Hercules himself. Tot slot zagen Jan en Mark (na de Sony Party) Jennifer Lopez op straat. Ze beweerden zelfs dat ze twee Jennifer Lopezzen naast elkaar zagen lopen, de conclusie lijkt ons duidelijk.

■John Romero viel dit jaar vooral op door de rode kleurspoeling die hij in zijn kapsel had verwerkt. De man wordt zo langzamerhand een wandelend uithangbord voor Andrelon.

■We worden toch wel een beetje schijtziek van Max Payne. Voor het derde achtereenvolgende jaar was het spel niet speelbaar, terwijl het volgens publisher Take 2 toch echt in de zomer in de winkels moet liggen.

■Saaie workshops waar geen journalist op afkomt blijken soms toch een aardige bron van info te zijn. Zo verklapte Warren Spector per ongeluk dat Deus Ex 2, de titel Invisible War krijgt en sterk zal veranderen kwa gameplay. Hij vroeg vervolgens geschrokken of de aanwezige journalisten dit geheim niet wilden noteren. Tuurlijk Warren, geen probleem. Ons kun je vertrouwen.

■Crazy Taxi is natuurlijk een topgame maar tegen de tijd dat hij op de GameCube verschijnt wel wat verouderd. Volgens geruchten gaat Acclaim dan ook een aantal grote veranderingen aanbrengen.

■Wat een schok, we hadden slechts 7 TV-kanalen op de kamer. En dat terwijl de doorsnee Amerikaan er met een abonnement 505 kan ontvangen. Het enige potje basketbal dat J.J. kon zien, was dan ook de demo van NBA Courtside 2002 op de NGC.

SPACE WORLD / NGC

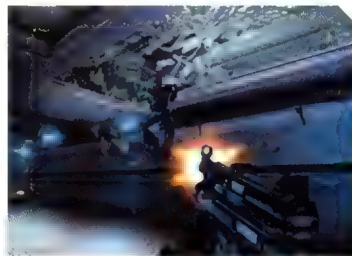
In augustus van dit jaar begint Space World, Nintendo's jaarlijkse gameshow in Japan. Op de E3 waren helaas Nintendo's grootste titels afwezig (foei!). De pers moet ze gaan checken op de Space World.
Het betreft onder andere de nieuwe Mario, Zelda en Pokémon spellen. Volgens Shigeru Miyamoto (de man achter Mario, Donkey Kong en Zelda en nu supervisor van alle games bij Nintendo) is Nintendo in totaal bezig met zo'n 30 à 40 titels voor de GameCube. Hopelijk zal de helft van deze titels op Space World onthuld worden.

In ieder geval zal in Tokio ook Capcom van de partij zijn met hun Resident Evil 0. Nintendo houdt begin september in Londen ook een eigen Europese show, waar naar verwacht Perfect Dark Zero zijn debuut zal gaan maken.



THQ KIEST DE AANVAL

THQ is momenteel maar met één ding bezig en dat is de grootste publisher ter wereld worden. Om dat doel te bereiken gaan ze voor alle beschikbare platformen spellen maken. En met alle platformen bedoelen we dan ook echt alle. Let maar eens op. Dark Summit, een mission based snowboardgame komt uit op de PS2 en de Xbox, Tetris World is bestemd voor alle consoles en de PC, New Legends voor de Xbox, Red Faction voor de PS2 en PC, WWF: Raw Is War voor de Xbox, WWF: Just Bring It voor de PS2, Monsters voor de GBA en GBC en last but not least Tetris en WWF: Mobile Madness voor de mobiele telefoon. Wat een stelletje strebers.



SEGA DOET AAN STERVENSBEGELEIDING / DC

Dat de Dreamcast dood is, weten we inmiddels wel maar om het er op de E3 zo hard in te wrijven, dat hadden we liever niet willen meemaken.
Waar Sega vorig jaar nog de beste stand had van allemaal, daar moest men het nu stellen met een mini standje achter in de zaal. En als je dacht dat iedereen daar naar binnen kon lopen... No way; je moest een heuse afspraak hebben. En tja die hadden we niet aangezien de pr in de Benelux K met P is.
Na een ouderwets potje slijmen, mochten we dan toch naar binnen en dat hadden we beter niet kunnen doen want al te veel was er niet te zien. Veel oude games, een aantal nieuwe 2K1 sporttitels (Virtua Tennis 2K1 ziet er erg vet uit), de leuke Sonic 2 en Shenmue plus een paar games die Sega voor andere platformen (lees Xbox en NGC) maakt.
Dat Sega zich in een overgangsfase bevindt, weten we ook wel maar om het zo duidelijk te maken, dat doet ons als DC-fans pijn.
De Sega-stand was voor ons een van de grootste teleurstellingen van de beurs.

PIRATES OF SKULL GROVE / PS2 / XBOX

Wie deed het vroeger niet: piraatje spelen. Nu kan de ooglap en de hoofddoek ook op in een spel en wel op de Xbox en PS2. Westwood neemt eindelijk even afstand van de ietwat afgekloven Command & Conquer reeks en kiest het ruime sop met Pirates of Skull Grove, een action game rond heldin Katerina de Leon, een onverschrokken pirate.
De game draait vooral om boot-battles en zwaardgevechten en kent een sterke cartoony feel. Na een kwartier spelen kwamen we er echter achter dat het spel nog lang niet zeewaardig was. En dat was best verrassend, wanneer je weet dat de titel op de PS2 al twee jaar in produktie is en zelfs al eens werd uitgeprobeerd op de PC.
Het is te hopen dat Westwood de boel nog voor de winter weet fine te tunen want EA is van zins om van Katarina een heuse Lara Croft achtige ikoon te maken.

WIN EEN TAS VOL GOODIES

Op de E3 werden we verrast door Microsoft, Nintendo en Sony met tassen, uiteraard van de Xbox, GameCube en PS2. Daarna hebben we deze volgestopt met tientallen goodies die we op de beurs konden verzamelen, om ze vervolgens te verloten onder jullie! Wil je dus echt de coole gast uithangen bij je vrienden, dan moet je verder lezen.
Stuur vóór 27 juli een briefkaartje met het antwoord op de vraag:
Welke van de drie tassen wil je hebben (GameCube, Xbox of PS2) en vooral waaróm
naar Power Unlimited, E3-bag-prijsvraag, Postbus 1914, 2003 BA te Haarlem.
Je kunt natuurlijk ook per e-mail meedoen: mail je antwoord naar prijsvraag@powerunlimited.nl, maar vergeet dan niet als Subject E3-bag-prijsvraag te vermelden. De prijswinnaars krijgen automatisch bericht.

BOMBERMAN ONLINE

Tot onze ongekende vreugde zagen we een volledig speelbare versie van Bomberman Online draaien op de beurs. De titel was al een tijdje terug aangekondigd en is na (te) lang wachten eindelijk klaar.
Je mag dus beginnen met je zorgen te maken over de telefoonrekening want die gaat binnenkort door het dak heen.
Gelukkig heeft Bomberman Online geen last van die neppe 3D vibe die overal de kop opsteekt en kunnen we gewoon genieten van de classic-2D-van-bovenaf-view die we gewend waren uit de originele versie.
Bomberman Online ligt binnenkort in de winkels en het zou ons niet verbazen als deze titel nog uitgebreid gereviewed wordt in een PU bij jou in de buurt.

GAMECUBE: DE HYPE

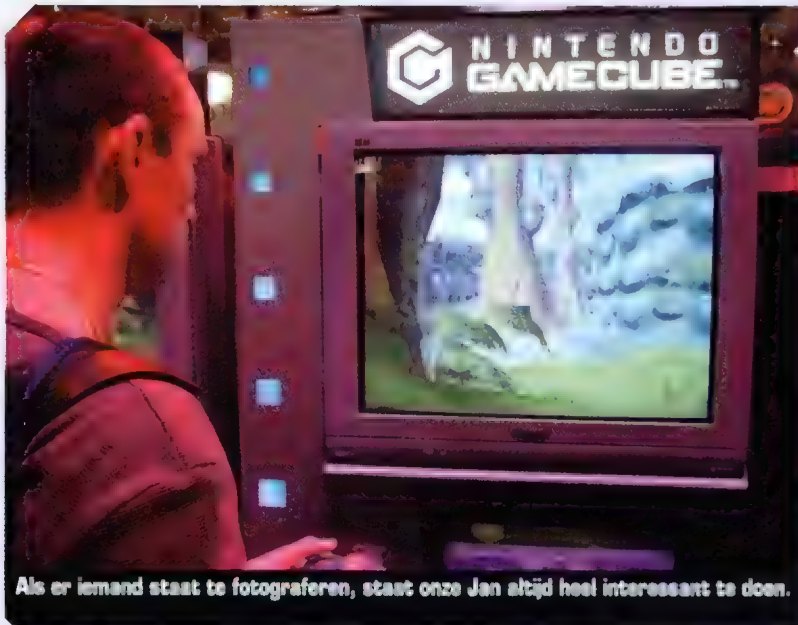
We moeten het toegeven, Nintendo slaagt er steeds weer in om op elke beurs de show te stelen. Ook dit keer hing er weer een speciale sfeer rond hun stand. Het leek wel of je door een onzichtbare hand naar binnen getrokken werd.

Waar zich bij de Sony- en Xbox stand alleen op de eerste dag een flinke rij ontwikkelde, daar bleef die rij er bij Nintendo gedurende de hele show staan en dat had niets te maken met het feit dat je er een Game Boy Advance of een rubberen mini GameCube kon winnen. Op de een of andere manier had je het gevoel dat er achter het enorme gordijn waar de Nintendo-stand zich verschuilde, iets magisch te wachten stond.
Dat klinkt misschien allemaal wat slijmerig, maar vrijwel alle journalisten die wij spraken waren enthousiast over de NGC, en dat terwijl er maar een spelletje of zes getoond werd. Titels als Luigi's Mansion, Pikmin (wie verzon die titel?), Eternal Darkness en Star Wars Roque Leader namen in één klap alle eventueel aanwezige scepsis bij de aanwezigen weg. Binnen no time herkende je de voor Nintendo zo typerende uitgebalanceerde gameplay. Nergens een besturing die niet goed funktioneerde of een cameravoering die de boel niet goed in beeld bracht. Het waren gewoon spellen zoals spellen behoren te zijn. En dan te bedenken dat we de echte krakers nog niet te zien kregen; de nieuwe Mario, Zelda en Perfect Dark bewaart Nintendo voor de Space World.

SLAG OM DE ARM

Natuurlijk blijven we kritisch. Niet alle spellen werden rechtstreeks van de GameCube gespeeld maar van een developmentkit en dus moeten we een slag om de arm houden. We vonden Halo op de Xbox er duidelijk minder glad uitzien dan de Halo die we enkele maanden eerder op de Gamestock via de devkit speelden. Verder kan NBA Courtside 2002 niet tippen aan NBA 2K1 van Sega en viel WaveRace wat tegen. Nintendo brak ook niet echt met het stramien van kleurige, fleurige spellen en dat zal een deel van de gamers afstoten. Tenslotte is de controller ietwat klein uitgevallen. Desondanks moet je wel blind zijn als je de potentie van deze console niet ziet.
De grootste kritiek had dan ook niets met de games of hardware te maken (alhoewel het tegenviel dat Nintendo niets te melden had over de combinatie GBA/NGC) maar met Nintendo's houding ten opzichte van de VS en Europa.
Waarom bewaart Nintendo steevast het beste nieuws en de beste games voor Japan? Daar waar Microsoft de prijs voor de Xbox netjes bekend maakte op de E3, wachtte Nintendo er nog een weekje mee. En voor de nieuwe Mario en Zelda game moeten we dus naar de Space World show. Nintendo had het minderwaardigheidsgevoel bij veel Westerlingen weg kunnen poetsen door deze krakers wel te showen. Nu zit je toch weer met dat onbehaaglijke gevoel dat ze ons in Europa niet helemaal serieus nemen.


Waario was Mario?



Als er iemand staat te fotograferen, staat onze Jan altijd heel interessant te doen.


Alleen bij Nintendo bleef het gedurende de hele beurs rete-druk.



Dachten we eindelijk een PU te maken zonder Poké-shit...


Helaas bewaarde Nintendo de grootste games voor de Space World in Japan.

WAT ONS OPVIEL

- Journalisten van Nintendo-bladen klappen als enige voor de presentatie van hun eigen hardware. Bij de Xbox en Sony meetings bleef het stil.
- De stand van Nintendo showde dit keer geen N64 en GBC games. Jammer want er komen nog wel een paar leuke titels.
- Het Pokémon-gehalte van de stand was verrassend laag.
Zal er wel mee te maken hebben dat er genoeg ander moois te zien was.
- Nintendo had als enige babes naast de consoles staan die echt wat afwisten van het spel dat daarop draaide.
Een winnende combinatie naar wij dachten.
- De GBA-sektie liet zonder uitzondering games zien die niet tijdens de Europese launch verkrijgbaar zijn.
En allemaal waren ze ijzersterk.

DE SPECS

MPU (Microprocessor Unit)	IBM Gekko Processor (an extension of the IBM Power PC architecture)
MPU (Microprocessor Unit)	IBM PowerPC "Gekko"
Manufacturing process	0.18 Microns Copper Wire Technology
Clock frequency	405MHz
CPU capacity	925 Dmips (Dhrystone 2.1)
Internal data precision	32bit & 64bit floating point
External bus bandwidth	1.6GB/second (peak), (32bit address, 64bit data bus 202.5MHz)
Internal cache: L1	Instruction 32Kb, Data 32Kb (8 way), L2: 256Kb (2 way)
System LSI	"Flipper"
Manufacturing process	0.18 microns NEC Embedded DRAM Process
Clock frequency	202.5MHz
Embedded frame buffer	Ong. 2Mb, Sustainable Latency: 5ns (1T-SRAM)
Embedded Texture Cache	Ong. 1Mb, Sustainable Latency: 5ns (1T-SRAM)
Texture Read Bandwidth	12.8GB/second (peak)
Main Memory Bandwidth	3.2GB/second (peak)
Color, Z Buffer	Each is 24bits
Image Processing Function	Fog, subpixel anti-aliasing, HW light x8, alpha blending, virtual texture design, multi-texture mapping/bump/environment mapping, MIPMAP, bilinear filtering, real-time texture decompression (S3TC), etc.
Sound processor	Special 16bit DSP
Instruction memory	8Kb RAM + 8Kb ROM
Data memory	8Kb RAM + 4Kb ROM
Clock frequency	101.25MHz
Minimum number of simultaneously produced sounds	ADPCM: 64ch
Sampling frequency	48KHz
System floating point arithmetic capability	13.0GFLOPS (peak), (MPU, Geometry Engine, HW Lighting Total)
Actual display capability	6 million to 12 million polygons per second
Main memory	24Mb sustainable latency, (10ns or lower 1T-SRAM)
A-Memory	16Mb (100MHz DRAM)
Disc Drive	CAV (Constant Angular Velocity) system average access time 128ns, Data transfer speed: 16Mbpsto 25Mbps
Media	8cm Nintendo Gamecube Disc based on Matsushita's optical disc technology – approximately 1.5GB capacity
Input	Controller port: x4, Digicard slot: x2, Analog AV output: x1, Digital AV output: x1, High-speed serial port: x2, High-speed parallel port: x1
Power supply	AC Adapter DC12V x 3.5A
Main unit dimensions	150mm/5.9in(W) x 110mm/4.3in(H) x 161mm/6.3in(D)

DE CONTROLLER

Een nogal belangrijk onderdeel van een console is natuurlijk de controller en de eerlijkheid gebied te zeggen dat die van de GameCube op het eerste gezicht een beetje angstaanjagend lange poten leek te hebben. Zodra je het beestje in je hand hebt, begrijp je echter meteen waarom want in tegenstelling tot M&M's, lijkt de GC-controller in je hand te smelten.
Het ding ziet er zwaarder uit dan het in werkelijkheid is en is op overzichtelijke manier volgepropt met sticks en knoppen. De analoge main-controll stick is makkelijk te bereiken, ligt heerlijk onder de duim en is voorzien van no-slip rubber. De knalgele C-controller ziet er enger uit dan hij in werkelijkheid is en blijkt helemaal niet in de weg te zitten en ook de AB/XY-buttons lijken prima te werken.
Alleen de D-pad is een beetje verdwaald en ligt nogal ver weg van de main-controller maar het ligt aan de games of dit een probleem met zich mee gaat brengen.
Een extra verrassing zit verstopt in de analoge L- en R-triggers. Deze voegden gelijk een nieuwe dimensie toe aan het spelen van Wave Racer. Met een beetje druk geef je ook een beetje gas, druk je harder dan ga je ook harder maar als je de knop helemaal doordrukt 'klikt' hij en vliegt je waterscooter met een noodgang weg. Dat belooft wat!
En dan ligt er helemaal in het midden natuurlijk nog een gigantische start-knop, weet je gelijk waar je moet beginnen. Petje af, dat heeft Miyamoto mooi gedaan!



LOCKOUT?

Volgens de laatste roddels zou Nintendo weleens geen territorial lockout op de GameCube gaan zetten. Als dit waar is zou je dus naar hartelust importgames kunnen spelen uit Amerika en Japan, onafhankelijk van waar je console vandaan komt.

SPECIAL EDITION GAMES

Miyamoto liet tijdens een persconferentie doorschemeren dat Nintendo er aan zit te denken om games die voorheen alleen in Japan zijn uitgebracht alsnog te releasen op GameCube formaat in de rest van de wereld.
Denk bijvoorbeeld aan games als Zelda 64DD, dat inmiddels bijna af moet zijn. En het lijkt ons duidelijk dat Nintendo dan ook een hele serie compilaties met Nintendo classics zal uitbrengen.
Kun je misschien al je oude favorieten voor de NES, SNES en N64 spelen.

DVD-SPELER?

Dat ook de GameCube niet ontkomt aan een huwelijk met een DVD-speler bewijst deze wel erg lelijke kist, waar Panasonic kort na de GameCube launch mee op de proppen wil komen.
Het is een kruising tussen GameCube en DVD-speler maar lijkt het meest op zo'n wekkerradio die je gratis krijgt als je lid wordt van een boekenclub. Het ding gaat in Japan zo'n kleine 40.000 yen kosten (Dat is zo'n 850 piek) maar dan heb je ook niks!



GAMECUBE: DE TECHNIEK

ROOSKLEURIGE TOEKOMST

Het gaat goed met Nintendo, dat is duidelijk. Niet alleen ziet de toekomst voor hun nieuwe console er vrij rooskleurig uit, ook financieel gaat het de Japanse hard- en softwaregigant voor de wind. In een persbericht dat kort na de E3 uitkwam meldde het bedrijf afgelopen jaar een flinke winst te hebben geboekt die veel hoger uitviel dan ze hadden durven hopen.
Dat betekent voor ons maar één ding: dat er een flinke pot geld apart is gezet voor de produktie van GameCubes!
Goed nieuws natuurlijk want er dreigden zich al donkere wolken te vormen boven de NGC, toen de launch van het apparaat steeds weer uitgesteld leek te worden, voornamelijk door de hoge kosten van de chips, die door NEC geleverd worden. Vervolgens liet Nintendo ook nog eens uitlekken misschien wel helemaal te stoppen met de produktie van de Cube, als het apparaat niet goed zou aanslaan op de E3.
De spanning rond de GameCube in Los Angeles was dan ook groot en iedereen hoopte dat Nintendo met een paar spectaculaire knallers zou komen.
Je kunt je voorstellen hoe groot ieders verbazing was dat er op de hele GameCube stand geen spoor te vinden was van de vier grootste franchises, die Nintendo rijk is.
Waar was Mario? Waar was Zelda? Waar was Donkey Kong? Waar waren de Pokémon?
Ze schitterden allen door afwezigheid en je kunt je afvragen waarom. Hoogstwaarschijnlijk wil Nintendo hun 'best stuff' nog even bewaren tot de SpaceWorld-beurs en voelden ze zich zo zeker van hun zaak dat ze dachten ook op de E3 te kunnen knallen zonder de hulp van hun grootste titels.
Dat Nintendo onzeker was over de GameCube was dus maar een fabeltje, dit bedrijf is zelfverzekerder dan ooit.
Daar is dan ook alle reden voor, ook omdat Nintendo een grote troef in handen heeft, namelijk de prijs van de GameCube zelf. Met de aangekondigde Amerikaanse prijs van $ 199.95 gaat dat ding dus ergens tussen de vijf- en de zeshonderd gulden kosten en dat tel je natuurlijk wel neer voor een console, vooral als er een beetje leuke software voor komt.
Als je weet hoeveel PS2-units Sony heeft verkocht met die belachelijke prijs van een dikke 1250 piek, zullen die dan ook niet erg blij geweest zijn om te horen wat de GameCube gaat kosten.
Tel daarbij op dat het games aanbod voor de Box op de E3 op zijn minst teleurstellend was en de third party softwareproducers nog niet echt klaar lijken te zijn om tijdig met leuke titels te komen en je begrijpt dat Nintendo de toekomst vol vertrouwen tegemoet ziet.



DE PRIJS

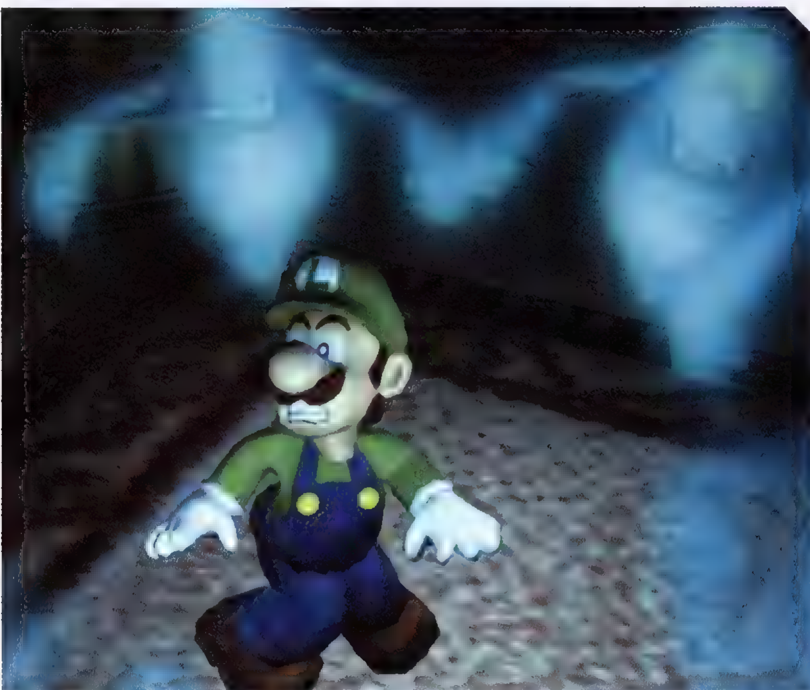
Eén ding is zeker, de GameCube wordt de goedkoopste van de drie. $199,95 staat naar alle waarschijnlijkheid voor een prijs rond de 500/600 gulden. Zekerheid hebben we echter pas als Nintendo Nederland ons belt.

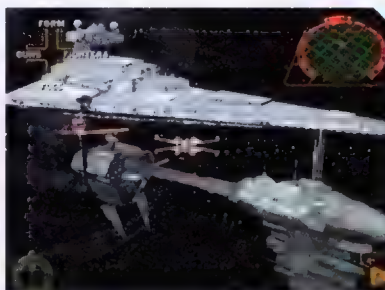
DE CUBE

Natuurlijk kenden we de GameCube al van de plaatjes maar om het magische doosje in het echt te zien ronken was wel even een leuke verrassing. Wat gelijk opviel was de mooie vorm van de blauwe Cube en vooral het nogal kleine formaat van het doosje, waarop nauwelijks plaats lijkt te zijn voor de vier ingangen van de controllers.
Tijdens de Nintendo-presentatie schoof Miyamoto het schijfje van Luigi's Mansion in de NGC en zette het beestje aan. Voordat we er erg in hadden stond het GameCube logo op het enorme scherm en binnen vijf tellen was de game ingeladen. Als dit een voorproefje is van te verwachten laadtijden voor GC-games, springen we een gat in de lucht!
Sommigen schijnen het jammer te vinden dat je geen DVD's op de NGC kan spelen, of dat je er geen toetsenbord bij hebt en een muis en dat je er niet mee kan internetten.
Hou toch op! Nintendo lacht zich toch helemaal kapot dat ze middenin het gevecht tussen Sony en Microsoft met de GameCube op de markt komen. Microsoft probeert een PC te veranderen in een console, terwijl Sony juist weer probeert van hun console een PC te maken. De GameCube is niet alleen de enige machine die er nog uitziet als een echte console maar ook de enige die dit gewoon is. Een betaalbaar en mooi vormgegeven doosje waar je mooie games op kan spelen.
Nintendo is de enige fabrikant die niet loopt te pochen met de hoeveelheid polygonen per seconde of hoeveel textures het ding tegelijk kan mipmappen, ze begrijpen dat je gamers alleen met een mooie line-up van titels kunt verleiden. En dat lukte ze zelfs zonder Mario, Zelda, Donky en de Pokémon-familie van stal te halen.
Het zou me niet verbazen als Sony en Microsoft nog eens flink op hun neus gaan kijken want als de GameCube in November gereleased wordt staan de fabrieken van Nintendo klaar om aan de lopende banden units uit te spugen. Volgens Nintendo-honcho Peter Main zullen er in maart al vier miljoen GameCubes beschikbaar zijn. Met een beetje mazzel dus geen drama's met inschrijvingen en wachtlijsten. Geen slechte zaak, als je bijvoorbeeld kijkt hoe het hier in Nederland met de Dreamcast gelopen is of als je terug denkt aan wat voor ellende het was om aan een PS2 te komen. Ook hier is echter het motto 'eerst zien dan geloven'. We zijn de laatste maanden net iets te veel belazerd.

GAMECUBE: DE GAMES

WAT WAREN DE GAMECUBE TITELS DIE OP ONS DE MEESTE INDRUK MAAKTEN?







LUIGI'S MANSION

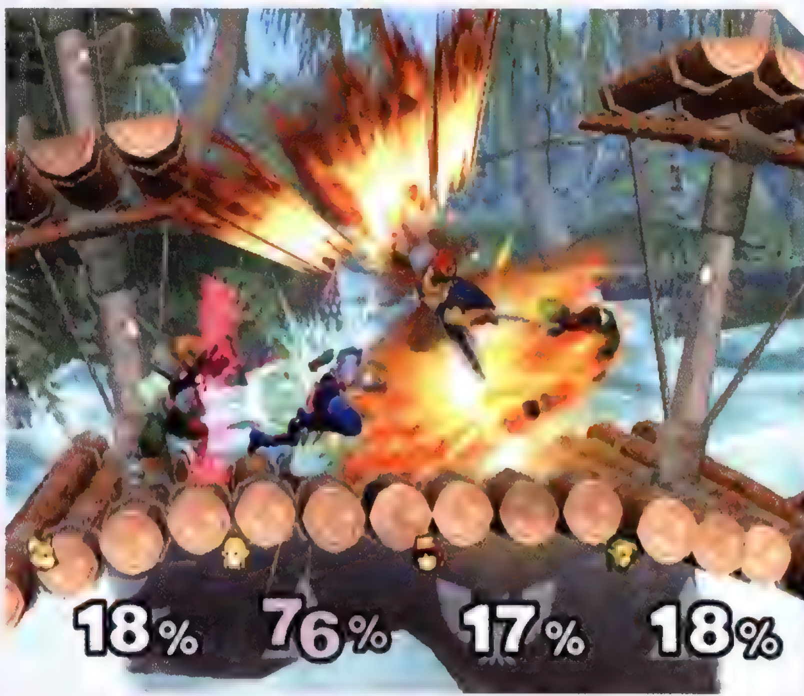
Terwijl Nintendo tijdens de Space World beurs vorig jaar trots met Mario 128 pochte en een spectaculaire demo liet zien waarin een 128-tal Mario's over een pizza heen waggelden, schitterde de gezellige dikzak op de E3 door afwezigheid. In plaats daarvan moesten we het doen met een demo van Luigi's Mansion, die er trouwens niet veel minder spectaculair uitzag. In een klein verduisterd tentje konden we op een gigantisch TV scherm genieten van de game, waarvan een tijdlang vermoed werd dat het een demo zou zijn voor de nieuwe Mariotitel maar het lijkt er toch echt op dat de in het groen gestoken collega van Mario de GameCube-spits gaat afbijten.
Dat Luigi's Mansion ons meteen een goed voorproefje gaf van de technische prestaties van Nintendo's nieuwe spelletjesdoos lag natuurlijk voor de hand. De demo zag er botersmooth en superstrak uit, met een mooi gerenderde Luigi en de meest prachtige licht- en schaduweffekten. Vooral het schijnsel van Luigi's zaklamp in een donkere kelder, de wasem van zijn warme adem in de koude buitenlucht en de constant veranderende gezichtsuitdrukkingen zagen er prachtig uit.
Hoe de gameplay uiteindelijk zal uitvallen weten we natuurlijk nog niet maar daar hoef je je bij Nintendo meestal niet zo'n zorgen over te maken. Op een sterke verhaallijn hoef je echter niet te rekenen: Luigi zit opgesloten in een spookhuis en moet Mario zien te vinden. O ja, en dan is er ook nog een gekke dokter, je kent het wel.

ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2

De titel die de langste rijen veroorzaakte kwam uit de digitale keukens van LucasArts en Factor 5 en lijkt voor de verandering weer eens een Star Wars game te worden waar je niet huilend van terug naar je moeder rent.
Het is een vervolg op de in '98 uitgebrachte N64 game Rogue Squadron en lijkt een heel indrukwekkende space-shooter te worden. Dat er echt een klein grafisch monstertje in dat blauwe kubusje huist, werd bewezen door de demo die met een heleboel oooh's en aaah's werd ontvangen.
Zo zagen de schepen in de cut-scenes er bepaald niet gammel uit met de maar liefst 30.000 polygonen per stuk en waren de langs zoevende sterren en planeten zo indrukwekkend omdat ze, volgens een enthousiaste Nintendo-presentator, bestonden uit niet meer dan één grote texture-map!
Dat de GameCube met dit soort grafische hoogstandjes absoluut geen problemen heeft, bleek wel toen we achter de stuurknuppel van een Tie-Fighter langs een paar honderd van die prachtige sterren scheurden, terwijl er ook nog eens een heel circus van X-Wings, Tie Fighters en ontploffingen om ons hoofd heen bleek te hangen. De stoere blauwe doos van Nintendo berekende alles op z'n dooie akkertje en schudde een sterke 60 fps framerate uit zijn digitale mouw alsof het niks was.
Als je dan ook nog eens bedenkt dat je in de uiteindelijke versie ten minste elf enorme levels gaat vinden, de mogelijkheid krijgt om in het pak te kruipen van Darth Vader, met zo'n beetje alle(!) schepen uit Star Wars IV, V en VI kunt racen, alle beroemde battles uit de films kunt naspelen, de originele soundtrack van John Williams krijgt voorgeschoteld en maar liefst twee (!) Death Stars mag kapotschieten voor de prijs van één, begrijp je het wel. Deze game wordt imprrrrresive....

SUPER SMASH BROS. MELEE

Dat Nintendo's superheld Mario volledig schitterde door afwezigheid is trouwens niet helemaal waar. De kleine rakker maakte nog wel even zijn opwachting in Super Smash Bros. Melee.
Dit waanzinnige vervolg op de N64-titel Super Smash Bros. is een compleet idiote poppenkast'em up waarin bekende characters zoals Kirby, Yoshi, Pikachu, Donkey Kong en natuurlijk ook Mario een nogal verwarrende veldslag voeren tegen een nog veel verwarrendere achtergrond, waardoor je na een half uurtje gamen waarschijnlijk niet meer weet wat boven en onder is.
De Singleplayer mode is een soort side-scrollend adventure maar het gaat er natuurlijk om, samen met drie vriendjes een uitputtende Fourplayer battle op poten te zetten.



PIKMIN

Totaal onverwacht presenteerde Nintendo Pikmin; het uiteindelijke produkt van een al jaren durend projekt dat onder de naam 'cabbage' door het leven ging.
De game gaat over de zogenaamde Pikmin die onder de grond wonen en bloemetjes uit hun hoofd laten groeien. Jij bent een gestrande astronaut en je moet ze plukken en sparen. Vervolgens kan je ze allerlei taken laten uitvoeren door ze heen en weer te gooien.
Dat niemand eerder op dit geniale idee was gekomen is een klein wonder maar dit soort lauigheid kan je wel aan Nintendo-honcho Miyamoto overlaten. Een ander wonder zijn de fraaie kleurrijke graphics die met een soort mix tussen strak ge-outlinede cartoon characters en prachtig gerenderde omgevingen een hele unieke vibe geven aan deze titel. Met een beetje mazzel hebben ze hem af tijdens de GameCube release, kun je gelijk genieten van deze verse dosis Japanse onzin. Moet je wel van bloemetjes houden natuurlijk.







WAVERACE: BLUE STORM

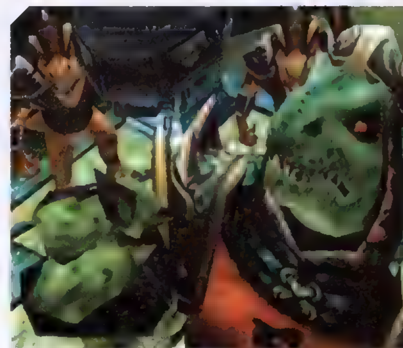
Liefhebbers van de prachtige N64 titel WaveRacer kunnen hun hart ophalen want net zo spectaculair als de graphics van die game destijds waren, zullen ook de prachtige (water)effekten in deze NGC titel zijn. De drie demo-levels die ons op de E3 werden voorgeschoteld zagen er erg mooi uit en bleken stuk voor stuk geïnspireerd te zijn op levels uit de originele N64 titel. Alle andere tracks, die we helaas nog niet mochten bewonderen, zijn wel helemaal nieuw en beloven een hele nieuwe standaard in watereffekt neer te gaan zetten.
Als iemand langs scheurt, splasht hij een paar liter water op de cameralens en als het gaat regenen zie je elk druppeltje weer een eigen cirkeltje vormen in het woelende water. Een grote vooruitgang zijn trouwens ook de drijvende boeien, die ervoor zorgen dat elk nieuw rondje dat je draait weer een andere route heeft. Aan de achtergronden mag nog wel wat gewerkt worden want die hadden ook wel op een N64 kunnen draaien.



STAR FOX: DINOSAUR PLANET

Hoe de samensmelting tussen Rare's Dinosaur Planet en NCL's Star Fox precies heeft plaatsgevonden blijft een raadsel maar als we de officiële berichten moeten geloven, leek het beide partijen handiger om de handen ineen te slaan en samen één titel te bouwen in plaats van twee concurrerende.
Het resultaat is een aardige platformer, waarin de Star Fox held Fox McCloud aantreedt in de adventurewereld van Dinosaur Planet. Toverstafje hier, beetje vliegen daar en ook nog een stukkie meeliften achterop een dino. Dat wordt lachen geblazen.





ETERNAL DARKNESS

Als je de geruchten mag geloven, belooft Eternal Darkness de spannendste, engste en griezeligste hortitel aller tijden te worden en zou deze game Resident Evil doen lijken op een spelletje voor kleine kleuters. Oorspronkelijk gepland als een N64 game, gecancelled en weer nieuw leven ingeblazen als launchtitel voor de GameCube. De verwachtingen voor deze game liggen torenhoog maar als de uiteindelijke game net zo moddervet is als alle screens en films die we mochten zien, zullen we niet worden teleurgesteld. ◄





POWERSPY

■Altijd fijn om te horen hoe bekend Nederland bij de Amerikaanse pers is. "I like your country very much, specially Brugge. Yes Right!

■Gaan Niels en J.J. een keer naar de film, kiezen ze er een uit die ten eerste erg slecht is (Driven met Silvester Stalone) en ten tweede precies 16 mensen trok in een zaal waar 2000 man in kan. En nog ging er iemand voor hun neus zitten.

■De prijs voor de slechtst georganiseerde stand ging dit jaar naar die van G.O.D. Er stond zo'n lange rij van mensen die gratis bier wilden, dat de pers er niet meer langskwam. Lekkere reklame. Wil je een spel showen, krijg je alleen maar gasten voor je stand die zo dronken zijn dat ze alles sowieso al splitscreen zien.

■Onhandig was ook de akt van een stripper die de gratis weg te geven t-shirts eerst langs haar... je weet wel haalde. We zijn nog steeds bezig de geur er uit te wassen.

■Toen Jan hoorde dat ze bij Eidos Thief-speldjes weggaven, had hij opeens geen oog meer voor de babes. Hij heeft zijn speldje inmiddels tegen diefstal verzekerd.

■Konami en Blizzard waren drie dagen lang bezig met een wedstrijdje 'wie kan het meeste geluid uit zijn speakers spuwen'. Ook EA kon er wat van. Misschien hebben ze een nieuwe doelgroep ontdekt. De dove gamer.

■Domste opmerking van de beurs. "Hé, het filmpje van MGS2 lijkt wel erg veel op dat van vorig jaar.' Zou dat misschien komen omdat het ook hetzelfde filmpje was. Duh!

■De hype rond de Sony party was dit keer ook weer enorm. Vanaf dag één vlogen de namen van de band die zou gaan optreden in het rond. We hoorden Snoop Doggy Dog, Janet Jackson, Destiny's Child en Christine Aquilera. Uiteindelijk werd het Everplay. Wie??? Juist...

■Er was ook een kleine hal gevuld met games waar je iets van kon leren. Edukatieve stuff dus. Het was er heeeeel rustig.

■Er kwamen in totaal 72.000 man op de E3 af, waarvan 70.000 zich voortdurend in de Nintendo stand probeerden te proppen.

■Soms hoor je wel eens een goede grap op de E3. "Nu de Xbox een harde schijf heeft, krijg je dan bij het herstarten af en toe ook het blauwe scherm van Scandisk te zien".

■Nu weten we waarom die gasten van de Dreamcast-bladen de hele dag rond het zwembad hingen. Die hadden op deze beurs echt geen hol te doen.

■Jan en 3D-brillen blijkt een gevaarlijke combinatie. Tijdens de driedimensionale Terminator 2 film bij Universal Studios wist hij wild om zich heen slaand één voortand en drie neusbeentjes te breken.

WAAR WAREN DE BABES?

Waren het bezuinigingen, had de gamebizz opeens een aanval van verregaande vrouwvriendelijkheid of pakte de plaatselijke Bijenkorf vet uit met Drie Doldwaze Dagen? In ieder geval waren er een stuk minder babes dan vorig jaar. En het oog wil na een preview van Dungeon & Dragons 16 in een donker hok met vier zwetende journalisten van RGP.com, ook wat. Het was echt goed zoeken om een babe van het type blond, goed gevuld en luchtig gekleed te vinden. We konden daarom met gemak een top 5 samenstellen.

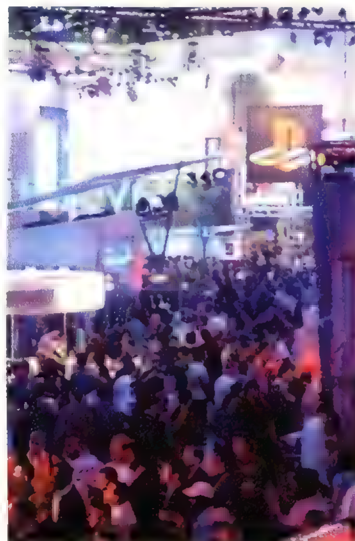
1. De Wolfenstein babes. Allemaal even blond en gezegend met uitmuntende voorgevels. Toen beurshater Ed het hier afgebeelde duo zag, meldde hij zich spontaan aan voor de E3 2002.
2. De DOA3 dames. Veel te krappe netjesshirts voor de airbags. PU-baas Mark wordt er nog zwetend wakker van.
3. De G.O.D. girls. Sleezy babes met piercings in korte ruitenrokjes. Naar verluidt afkomstig uit de adult entertainment bizz. En dat zag je helemaal niet...
4. De Jo Wood frauen. Niet alles uit Oostenrijk is akelig. De dames zagen er goed uit en poseerden vooral erg gewillig. Wat de gezonde berglucht al niet met je borsten kan doen.
5. De Crazi Taxi babe. Eindelijk een boothbabe die lekker kan lullen en Amsterdam cool vindt vanwege de cultuur. We worden namelijk een beetje gek van de hash/hoeren/Holland connectie.

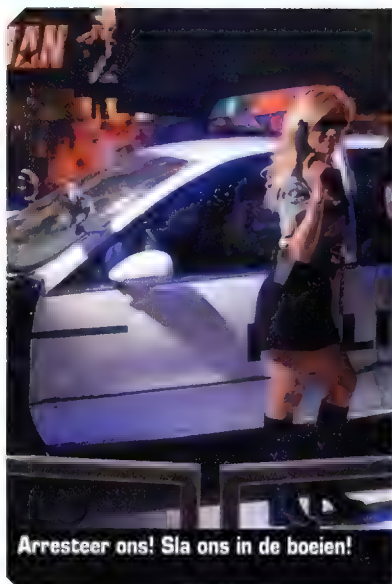


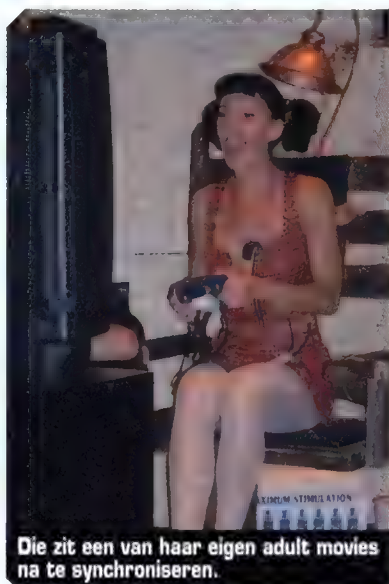


COMMENTAAR
GAMES SPELEN OP DE E3?

Alle sites en bladen die beweren dat ze op de E3 games gespeeld hebben, liegen wat ons betreft letterlijk dat het gedrukt staat. Tenminste als je net als ons met 'spelen' bedoelt, dat je langer dan een uur met de game in kwestie aan de slag kunt gaan.
Echt spelen is op de E3 namelijk onmogelijk. Gemiddeld draait er één enkel spel op twee schermen en er zijn duizenden journalisten die het willen checken. Slimme publishers zetten daarom medewerkers bij de stand die er voor zorgen dat niemand de boel te lang bezet houdt (lees een level of een rondje). Je mag dus blij zijn als je tien minuten ongestoord met een game aan de gang kunt.
De PU was in LA met zes man vertegenwoordigd (en dat kunnen weinig andere bladen zeggen, zelfs niet die uit Japan of de VS) en nog kwamen we handen te kort om elke controller of muis aan te raken. De previews en nieuwsstukjes die je hier ziet, zijn dan ook gemaakt aan de hand van korte speelsessies. Het zijn eerste indrukken, waarin we de beelden hebben ingeschat en even de besturing hebben getest.
Het zal dus echt wel zo zijn dat een game uiteindelijk stukken beter of slechter uitvalt. Te meer daar veel versies nog lang niet af waren. Laat de pers het daarom voortaan hebben over de games die ze gezien hebben, in plaats van de games die ze gespeeld hebben, dat is veel eerlijker.




Arresteer ons! Sla ons in de boeien!

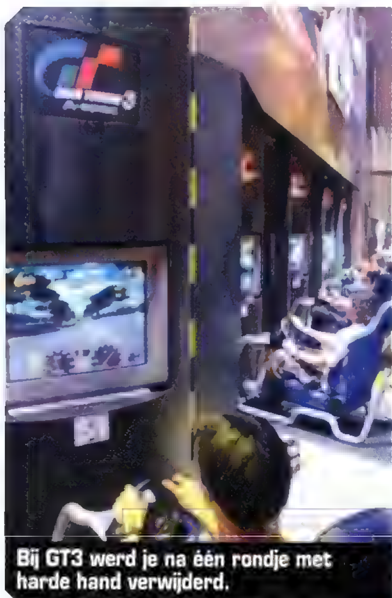

Die zit een van haar eigen adult movies na te synchroniseren.


De Sony stand was het minst druk bezocht van de drie nextgen console producenten.

PS2: DE HYPE

Als de woorden 'groot, groter, grootst' van toepassing waren op deze E3, dan gaat Sony zonder meer met de term 'grootst' aan de haal.

De stand van Sony was in vierkante meters uitgedrukt misschien wat kleiner dan die van Nintendo maar het bevatte wel twee verdiepingen. Verder organiseerde Sony twee pre E3 meetings, waren er twee vette Sony party's en had de PS2 met afstand de meeste games speelbaar (logisch natuurlijk, aangezien de console al een jaar uit is).
'Grootst' wil echter nog niet zeggen 'best' want om nu te beweren dat de PlayStation 2 een enorme indruk op ons maakte, neuh. Oké, de PS2 bezitter hoeft het komende jaar niet verlegen te zitten om een spelletje. Er komt een shitload aan games uit in 2001/2002... maar echt veel topkwaliteit zit er niet tussen.
Allereerst blijkt de PS2 nog steeds veel problemen met de graphics (lees anti-aliasing) te hebben. De meeste games zagen er nogal grof en gekarteld uit. Vooral bij de twee titels die op zowel de PS2 als Xbox (F1 2002 en Tony Hawk) te spelen waren, viel dat erg op. Daarnaast wordt er schandalig veel gepoort op de PS2. En zoals inmiddels wel bekend is, levert dat meestal niet de meest briljante games op.
De uitbreiding van de PS2 met een scherm, muis, toetsenbord en harde schijf, werd ook niet bepaald met gejuich ontvangen. Tijdens de presentatie keek iedereen elkaar verbaasd aan. 'Zaten we hier nu naar een PC of een PS2 te kijken'.


Bij GT3 werd je na één rondje met harde hand verwijderd.

PS3?

Sony lijkt een beetje de weg kwijt te zijn. Een aantal zeer sceptische journalisten vergeleek daarop de PS2 met de Saturn van Sega. De PS2 zou net als de Saturn te moeilijk zijn om voor te programmeren, daardoor veel steun verliezen bij de developers en vervolgens snel vervangen worden door de PS3!
Nou, zover willen we nog niet gaan; titels als Silent Hill 2, Metal Gear Solid 2, GT3, Devil May Cry, Rayman Multiplayer, Final Fantasy X en The Getaway gaan er in 2002 op zeker voor zorgen dat veel mensen de PS2 in huis willen hebben staan.



De bezoekers worden steeds brutaler op die beurzen. Bij sommige stands werd er zelfs op het dak geklommen.

Deze spellen zagen er zowel kwa graphics als gameplay spectaculair uit.
Toch, als het verschil tussen de topgames en de rest zo groot is, kan dat alleen maar te wijten zijn aan de toegankelijkheid van de PS2. Het zou daarom best wel eens kunnen zijn dat de 'minder ontwikkelde' developers er in 2002 voor gaan kiezen om te ontwikkelen voor de toegankelijkere Xbox en NGC.

WAT ONS OPVIEL

- De Sony stand was het minst druk bezocht van de drie next gen consoles. De belangstelling voor de PSOne games was al helemaal gering.
- De GT3 sektie krijgt van ons de betiteling 'best speelbaar'. Zes autootjes stonden klaar, evenals zes medewerkers die er op toezagen dat je niet meer dan één rondje reed.
- De twee best bezochte stands naast die van Nintendo, waren als vanouds die van Konami en Square Soft. De aantrekkingskracht van Final Fantasy X en Metal Gear Solid 2 bleek wederom overweldigend en dat terwijl de FMV van MGS 2 vorig jaar ook al te zien was.
- Niet alleen de pers was ontevreden over de PS2, ook de developers liepen te mopperen. Sony heeft daar echt een probleem.

DE SPECS

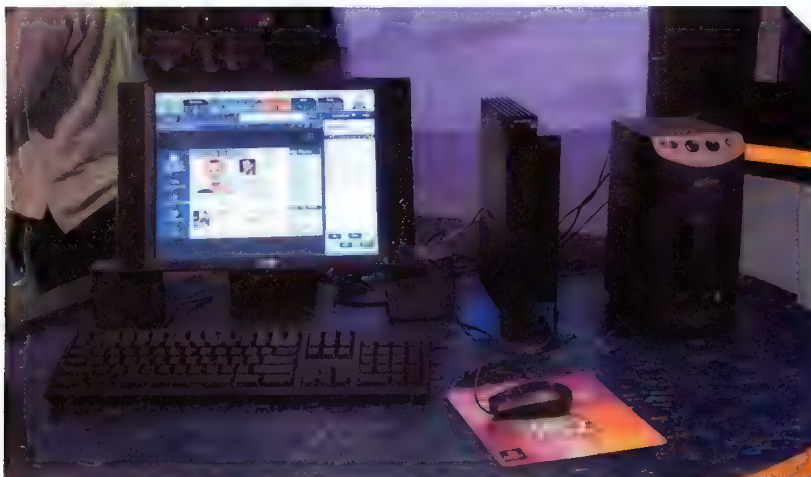
CPU	128 bit RISC (MIPS IV)
Kloksnelheid	300 MHz
Integer Unit	64 bit (2-way Superscalar)
Multimedia extended instructions	107 instructions at 128 bit width
Integer General Purpose Register	32 at 128 bit width
TLB	48 double entries
Instruction Cache	16 Kb (2-way)
Data Cache	8 Kb (2-way)
Scratch Pad RAM	16 Kb (Dual port)
Main Memory	32 Mb (Direct RDRAM 2ch@800MHz)
Memory Bandwidth	3.2 Gb/sec
DMA	10 channels
Co-processor1	FPU (FMAC x 1, FDIV x 1), Micro Memory (I:4Kb D:4Kb)
Co-processor2	VU0 (FMAC x 4, FDIV x 1), Micro Memory (I:4Kb D:4Kb)
Vector Processing	Unit VU1 (FMAC x 5, FDIV x 2), Micro Memory (I:16Kb D:16Kb)
Floating Point Performance	6.2 GFLOPS
Perspective Transformation	66 million polygons / sec
Lighting	38 million polygons / sec
Fog	36 million polygons / sec
Curved Surface Generation (Bezier)	16 million polygons / sec
Image Processing Unit	MPEG2 Macroblock Layer Decoder
Image Processing Performance	150 million pixels / sec
DVD Drive	
Data Transfer Rate (DMA TO RAM)	150/sec. (Normal)
	4800 Kb/sec. (32X or DVD 2)
CD/DVD Auto Detect	
Maximum Capacity	660gabytes on CD 19 Gigabyte on DVD
Emotion Engine Chip Info	
Silicon Process Technology	0.18 micron
VDD Voltage	1.8 V
Power Consumption	15 watts
Metal Layers	4
Total Transistors	10.5 million
Die Size	240 mm2
Package	540

PC2?

Sony maakte van de E3 gebruik om een aantal nieuwe produkten in het zonnetje te zetten.
We kregen de nieuwe PS2 harddisk te zien, de netwerkkaart en Sony had zelfs een speciaal plat beeldscherm ontworpen voor de console, al leek deze wel heel veel op het al bestaande beeldscherm voor de Sony Vaio PC. Daarnaast kregen we een mooie demonstratie van wat er allemaal mogelijk is in de nieuwe PS2 browser.
Vreemd genoeg gaat het er steeds meer op lijken dat Sony bezig is de console te veranderen in een PC en dat terwijl concurrent Microsoft zijn uiterste best doet om een PC te veranderen in een console. Een vreemde zaak als je het mij vraagt want dat hele online gamen op een console rammelt aan alle kanten.
De nieuwe netwerkkaart is misschien wel een hele vooruitgang maar de meeste huishoudens hebben geen kabel of ADSL verbinding en als ze dat wel hebben dan kun je er vanuit gaan dat ze ook wel een PC hebben waarop je toch net even iets beter uit de voeten kunt als het op online games aankomt.
Maar ja, zolang Sony genoeg tijd, geld en moeite steekt in het ontwikkelen van games als SOCOM, denk ik dat er toch wel een reden is om zo'n netwerkkaartje in huis te halen.
Als je overigens geen snelle internetverbinding hebt dan zit er in de kaart ook nog eens een 56k6 modem ingebouwd waarmee je over een gewone telefoonlijn kunt internetten.
Helemaal interessant wordt het als de Real player binnenkort wordt toegevoegd aan de PlayStation2 browser software. Met deze populaire streaming audio/video tool is het mogelijk om filmpjes en muziek te bekijken en te beluisteren.
Maar ook Macromedia heeft toegezegd een speciale Flash versie te ontwikkelen voor de PS2 browser.
Sony is er dus in geslaagd om enkele essentiële partners te strikken voor de ondersteuning van de browser software maar nog steeds is de PS2 geen PC en dat zal het ook nooit worden. In de eerste plaats is de PS2 gewoon veel te duur want als je alle accessoires erbij optelt dan zit je al snel op hetzelfde bedrag dat je voor een beetje PC betaalt. Daarnaast kun je een console nooit zo makkelijk upgraden als een PC en dat kan na verloop van tijd toch wel problemen geven.



PS2: DE TECHNIEK



DE HARDDISK

Het neusje van de zalm van alle nieuwe Sony accessoires was toch wel de 40 Gb harde schijf verstopt in een slick klein kastje dat achterop de PS2 moet worden aangesloten.
De komst van de harddisk maakt Sony's masterplan compleet want samen met het eerder genoemde LCD scherm, de muis, het keyboard en de netwerkkaart/modem is de PlayStation 2 in een wip omgetoverd tot een bijna niet van echt te onderscheiden PC.
De harddisk, die overigens ook op de Xbox te vinden is, brengt een boel nieuwe mogelijkheden kwa gameplay met zich mee.
Sony heeft er zelf over gezegd dat de schijf het mogelijk maakt om een spel bijvoorbeeld in stukken aan te schaffen.
Je downloadt dan verschillende onderdelen van een adventure of een RPG naar je harddisk.
Het klinkt allemaal nog een beetje vaag maar je kunt van Sony niet zeggen dat er niet hard gewerkt wordt.

GRAPHICS

Het bekende anti-aliasing verhaal, oftewel de karteltjes aan de 3D-objekten in games, vormt bij de graphics van een hoop PS2-games nog steeds een probleem. Getuige de meeste eerste generatie games op de PS2, schijnt het gros van de ontwikkelaars het programmeren voor deze console maar niet goed in de vingers te krijgen. Gelukkig voor de PS2 bezitters geldt dat niet voor alle ontwikkelaars; EA wist immers met SSX met kop en schouders boven de rest uit te steken. Het bewijs dat het dus wel allemaal kan is daarmee geleverd. Kijken we echter naar de games die de GameCube en de Xbox voor ons op de E3 in petto hadden, dan schenen de ontwikkelaars voor die twee consoles weinig moeite met anti-aliasing te hebben. En dat bij games die nog in ontwikkelingsfase zijn. Het is te hopen voor Sony dat gameproducers de ingewikkeld geachte hardware van de PS2 snel in de vingers krijgen.

DE PRIJS

Al met al deed Sony het redelijk goed op de E3. Er waren een boel games te zien die het checken zeker waard zijn.
Wel werden wij zelf een beetje kriegel van de manier waarop Sony zijn console wil ombouwen tot een online revolutie waar, denken wij, niemand op zit te wachten.
Ondanks dit alles denk ik toch dat het uiteindelijk om de games gaat en waar de PS2 het misschien een beetje laat afweten op het gebied van graphics, wordt een boel goed gemaakt op het vlak van gameplay.
Alleen vraag ik me wel af of de prijs van de console niet snel een stuk omlaag moet want zo schiet het allemaal niet op natuurlijk. Helemaal niet als je bedenkt dat Nintendo staat te trappelen om het roer over te nemen met een console die er kwalitatief beter uitziet en ook nog eens een derde goedkoper is.



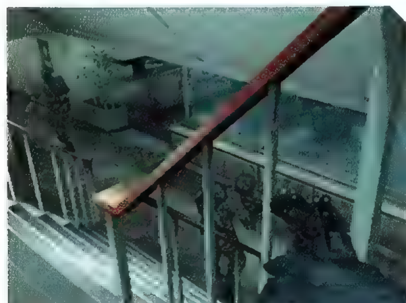
TWEEDE EN DERDE GENERATIE GAMES

Zoals je in het Graphicskader kunt lezen is de grote vraag wanneer de PS2 het anti-aliasing probleem achter zich laat en werkelijk laat zien wat het kan. We weten allemaal dat de tweede generatie games zijn opwachting maakt en verwachten dan ook veel van toppers als MGS2, Devil May Cry en Silent Hill 2. De graphics van deze games zijn stukken beter dan die van de eerste generatie, maar halen het zogezegd over het algemeen toch niet bij wat de Xbox of de GameCube nu al op het scherm toveren. De vraag is eigenlijk hoe goed de dérde generatie games van de PS2 gaat worden en waar de Xbox en GameCube met hun nu al oogstrelende beelden dan zullen zijn aanbeland. Wat we wel weten is dat hoe langer een console op de markt is hoe beter de games worden. Vergelijk je eerste PlayStation game maar eens met een van je laatste. We kunnen (en willen!) er dus al bijna vanuit gaan dat de tweede en derde generatie games van de PS2 echte toppers zijn.

PS2: DE GAMES

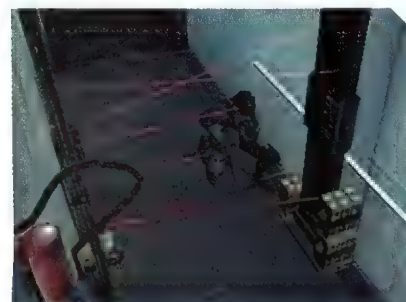
WAT WAREN DE PS2 TITELS DIE OP ONS DE MEESTE INDRUK MAAKTEN?

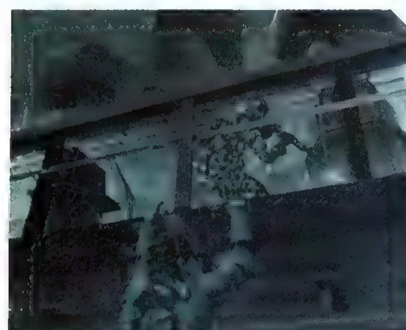




METAL GEAR SOLID 2

Ik kan niet eens meer tellen hoe vaak ik de demo van Metal Gear Solid 2 heb uitgespeeld en ik had het idee dat ik het spel wel een beetje kende. Niets bleek minder waar te zijn toen ik op de Konami stand de nieuwe trailer zag van MGS2. Deze keer lag de nadruk eveneens op het verhaal en de manier waarop het verteld wordt maar er waren ook genoeg indrukwekkende beelden van aktie scènes. Zo zien we Snake in gevecht met Metal Gear Ray en met een straaljager en aan het einde van de trailer zien we een interessante confrontatie tussen Revolver Ocelot en Solid Snake. Ocelot noemt Snake broer en Snake antwoord: "Liquid?".....hmmm....





SILENT HILL 2

Konami was met grof geschut naar LA gekomen want MGS2 was niet de enige toptitel die we van hen zagen. Silent Hill 2 zag er zo prachtig uit dat ik letterlijk met andere journalisten op de vuist moest om het spel goed te zien.
Er bestaat geen twijfel over dat Konami erin is geslaagd om de meest angstaanjagende game ooit te maken. De dramatische effekten in de trailer worden afgewisseld met de meest gruwelijke gebeurtenissen en de hele tijd spookt er een gevoel van onbehagen door je hoofd.
Je ziet een jonge vrouw praten en deze beelden worden afgewisseld met flitsen van een silhouet van een man die een levenloos lichaam in zijn armen draagt. Is het dezelfde vrouw? Eigenlijk weet je het antwoord al want Silent Hill 2 gebruikt nog meer dan in het eerste deel de kracht van de suggestie om het ultieme horror gevoel op te roepen. Grote Klasse.





STUNTMAN

Een originele game kwam van Reflections, het team achter de Driver games. Hun nieuwste troetelkindje heet Stuntman en zag er op het eerste gezicht zeer spectaculair uit. Het is de bedoeling dat je jezelf als stuntman opwerkt in de betere kringen van de Hollywood filmindustrie. Je begint met het uitvoeren van relatief simpele stunts in low budget films en naarmate je beter wordt, komen de echte kaskrakers aan de beurt waarbij er miljoenen op het spel staan.
De meeste stunts worden gedaan in Amerikaanse klassieke wagens die vooral erg spectaculair over de kop vliegen. In de pre bèta versie die wij zagen waren de latere stunts echt onwaarschijnlijk moeilijk maar daar wordt natuurlijk allemaal nog aan gewerkt.



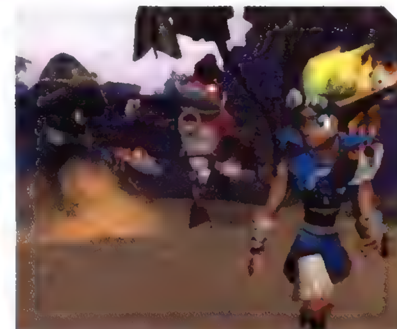




JAK AND DAXTER



De platform freaks onder ons kunnen opgelucht ademhalen want de nieuwste titel van developer Naughty Dog is er eentje met een gouden randje.
Jak and Daxter nam een centrale plek in op de enorme Sony Stand en het werd al snel duidelijk waarom. Met deze platformer schudt Naughty Dog namelijk het Crash Bandicoot imago voorgoed van zich af want deze titel gaat een heel stuk verder. De werelden zijn enorm en het is prachtig om te zien hoeveel vrijheid je als speler hebt. Ook de characters Jak en Daxter zijn schitterend geanimeerd en na een kwartiertje spelen begin je al gehecht aan ze te raken. Achter de ogenschijnlijke simpelheid van deze titel schuilt een wereld van speelplezier en het zou me niets verbazen als we binnenkort nog veel meer van deze game gaan horen.





SOCOM: US NAVY SEALS

Sony maakte op de E3 grote indruk met Socom: US Navy Seals. Het gaat hier om een Tactical Combat Simulation waarbij zes spelers (het moeten er uiteindelijk zestien wor-







den) tegelijkertijd over internet tegen een computertegenstander spelen.
Je zou kunnen zeggen dat SOCOM de eerste echte online PS2 titel is maar het spel is nog in een veel te vroege fase om er echt veel zinnigs over te zeggen. De graphics zagen er oké uit en de framerate lag vrij constant al had het allemaal wel wat soepeler mogen lopen.
Sony maakte er een punt van om te benadrukken dat je deze game ook met behulp van je stem en een microfoontje kunt spelen maar voegde daar snel aan toe dat er nog geëxperimenteerd wordt met de techniek en dat het wel eens allemaal niet zou kunnen gaan lukken.

GRANTURISMO 3



In Japan ligt deze game al lang en breed in de schappen maar hier is het nog even afwachten geblazen. Natuurlijk hebben we in het volgende nummer een complete review voor je maar in de tussentijd hebben wij onze vingertjes blauw gespeeld met de speciale E3 versie die we op de Sony stand zagen.
Ondanks de toch wat kritische berichten die je van ons gelezen hebt nadat we de demo hadden gespeeld, hebben we er inmiddels het volste vertrouwen in dat het helemaal goed zit met de uiteindelijke versie. De gameplay is snel, de auto's zijn perfekt en de graphics zien er smooth uit. Wat wil je nog meer?





TWISTED METAL BLACK

Na het succes van Destruction Derby is het een tijdje stil geweest rond



het Car-battle genre. Gelukkig is Incognito Studios terug met een nieuwe Twisted Metal titel die op de E3 letterlijk insloeg als een bom. Sommige journalisten gingen zelfs zo ver om deze game te benoemen tot de beste game van de E3. Tegen de tijd dat je dit leest, is het spel



waarschijnlijk al uit in Amerika en zijn wij druk bezig met het reviewen. Volgende maand alles over Twisted Metal Black, dat best eens een van de betere PS2 titels van 2001 kan gaan worden.



TENCHU 3

Iedereen weet dat de echte aktie van de E3 zich vaak op afspraak en achter gesloten deuren afspeelt. Niet iedereen wist echter dat Activision aan



een extreem gelimiteerd publiek een demonstratie gaf van Tenchu 3! Wij waren er bij en keken onze ogen uit. Om te beginnen heeft Activision



deze game nog niet eens officieel aangekondigd en dat is te begrijpen want het spel is echt nog laaaaang niet klaar.
We zagen een level dat in principe bijna af was maar waarin de collision detection nog niet helemaal goed was afgesteld.
Desondanks zag de gameplay er goed uit en lijkt het erop dat deze game meer in de richting van het eerste deel opgaat kwa besturing (grapling hook, remember?) en dat is wat ons betreft een goede zaak.

FINAL FANTASY X



Net als vorig jaar stonden er belachelijk lange rijen wachtende journalisten voor de stand van Square Soft. Opnieuw was het Final Fantasy X dat alle aandacht naar zich toe trok.
De demonstratie die we dit jaar kregen, veegde alles wat we tot nu toe gezien hadden volledig van de kaart. De graphics waren werkelijk adembenemend en er bestaat geen enkele twijfel over dat deze game hetzelfde voor de PS2 gaat betekenen als Final Fantasy VII voor de PlayStation.
Jammer genoeg kregen we geen nieuwe screenshots mee en werden we niet echt veel wijzer van het verhaal.



NEWSFLASH

■Acclaim heeft dertig van de beroemdste worstelaars van de laatste jaren verzameld voor hun game Legends of Wrestling. Het spel zal eind van dit jaar voor de PS2 en NGC verschijnen.
■Er komen voorlopig geen Castlevania of Metal Gear games uit voor de GameCube, aldus Konami.
■Kemco is van plan de GameCube eigenaar schrik aan te jagen met Batman: Dark Tomorrow. Daarna kunnen ze chillen met Theme Park Adventures, ook van Kemco.
■Red Storm gaat conversies van de game Rogue Spear uitbrengen op de GameCube en GBA. Eerder deed Red Storm dit al voor de PSX.
■Acclaim Max Sports label komt in 2002 met Dave Mirra BMX 2 voor de PS2.
■Disney Interactive en Square gaan samen een RPG voor de PS2 maken met de naam Kingdom Hearts.
■Sierra heeft aangekondigd dat het Jonny Drama exclusief voor de Xbox zal gaan maken. Het spel bevat stealth aktie rond de in de VS zeer bekende TV-spion.
■Hou Fishtank Interactive in de gaten. Ze komen met AquaNox, de eerste game die de Geforce 3 videokaart ondersteunt, Call of Cuthulu: Dark Corners of the Earth, een first person action adventure met heuse LSD-trips, Arx, een RPG die zich afspeelt in de middeleeuwen en Etherlords, een 3D turn based strategiegame. Het zijn allemaal PC games.
■Red Storm Entertainment blijft het over de taktische boeg gooien met Tom Clancy's Ghost Recon voor de PC (een nieuwe warsim), Tom Clancy's Roque Spear: Black Thorn, ook voor de PC en Rainbox Six: Rogue Spear voor de GBA en PS2.
■Rockstar gokt de komende maanden op GTA3, Smugglers Run 2 (wat er beter uitzag dan deel 1), Duke Nukem: D-Day en State of Emergency op de PS2.
■Cryo lijkt eindelijk een paar goede games te krijgen met Zorro en From Dusk Till Dawn. De laatste previewen we in de volgende PU uitgebreid.
■EA gokt dik op Harry Potter op de PC, GBA, GBC en PSOne, getuige het Potterkasteel dat een kwart van de complete stand in beslag nam.
■Ubi Soft heeft de rechten op de martial arts film Crouchin Tiger: Hidden Dragons gekocht. Het spel komt naar goed Raymangebruik uit op de PC, PS2, GameCube, Xbox en GBA.
■Eidos komt met Timesplitters 2, Legacy of Kain: Soul Reaver 2 (zomer 2001) en Legacy of Kain: Blood Omen 2 (herfst 2001) voor de PS2. Project Eden zag er goed uit. Laat die dus nu maar een keer uitkomen.

GBA VOLKOMEN STUURLOOS!!!!

Wat we helaas niet aantroffen op de E3 was het stuurtje voor de GBA. Vorige maand hadden we de scoop over een stuurtje dat je kon aansluiten op je Game Boy Advance. Het was echter een grapje, een geintje, een lolletje, een gekkigheidje een komische noot.
Wat we niet verwacht hadden, waren de vele reacties van lezers die er met twee benen tegelijk intuinden.
Jongens we hadden jullie toch wel wat pienterder ingeschat.
Dus even voor alle duidelijkheid: de foto's in het vorige nummer waren fake. De GBA heeft geen stuurtje en ook geen toetsenbord en muis-in-gang.
Als we ooit nog een keer zoiets doen, zetten we er wel heel groot "GRAP, GEINTJE, LOLLETJE, NIET SERIEUS NEMEN" boven.



SYPHON FILTER 3 / PSONE



Er was zeker ook het een en ander voor de PSOne te zien op de E3 maar in negen van de tien gevallen ging het om oninteressante sporttitels die voor het gemak ook maar naar de PSOne worden gepoort.
Gelukkig viel er ook een echte topgame te bewonderen: Syphon Filter 3. Beetje vreemd misschien dat deze game niet gemaakt is voor de PlayStation 2 maar de makers hebben besloten om het derde en tevens laatste deel uit te brengen op het platform waarop de titel z'n successen vierde. Bovendien zijn er wereldwijd tientallen miljoenen PlayStations verkocht en dat willen sommige enthousiaste PS2 developers nog wel eens uit het oog verliezen.
Anyway, Gabe Logan is nog één keer van de partij om opnieuw de wereld van het gespuis te redden en daarbij krijgt hij in de achttien missies durende game de hulp van nieuwe characters en vele nieuwe wapens.
Developer Eidetic heeft zijn stinkende best gedaan om de AI van de tegenstanders zo goed mogelijk af te leveren en wij waren na een eerste kennismaking diep onder de indruk. De shoot-outs zijn beter dan ooit en de aktie is zo vet dat er van de Amerikaanse overheid een cholesterol waarschuwing op de verpakking moet worden geplaatst. Reken maar van yes dat we hier binnenkort meer aandacht aan gaan besteden.



PREQUEL ALS NIEUWE TREND / NGC

We hebben de GameCube nog maar een paar dagen in onze handen kunnen houden en nu al spotten we een nieuwe trend bij Nintendo: de prequel. Een flink aantal NGC-games wordt namelijk als voorloper van een al bestaande serie gebracht. Voorbeelden? Wat dacht je van Metroid Prime, Turok Evolution, Perfect Dark Zero en Resident Evil Zero.

NOVALOGIC STERVENDE? / PC

Geen soldaten, geen snipers, zelfs geen weidse voxel-woestijnen bij Novalogic maar zombies, gestoorde demonen, rottende karkassen en vampieren. De Britten hebben bij hun nieuwe game Necrocide: The Dead Must Die een geheel andere uitgangspunt dan bij hun vorige games. Het inktzwarte spel is een 3D/first person shooter waarin je de rol speelt van een vrouwelijke vampier. Zij wordt er door haar 500 jaar oude leermeester toe aangezet de aarde te bevrijden van necromancers, zombies, hellehonden en weerwolven. Naast de typische vampieren eigenschappen kan de speler ook beschikken over 'gewone' wapens.
Het spel was nog lang niet af maar zag er toch al vet uit. De graphics hadden een geheel eigen stijl dankzij de steun van illustrator Brom, die onder meer kaarten ontwierp voor de Dark Age serie en graphics maakte voor het bekende Dungeons and Dragons spel.
Check alles maar eens uit op http://www.novalogic.com/games/necrocide






Of ie nog niet genoeg met z'n lelijke kop in de PU staat!


De stand van Microsoft zag er verzorgd uit maar was nog niet half zo groot als die van Sony en Nintendo.

XBOX: DE HYPE

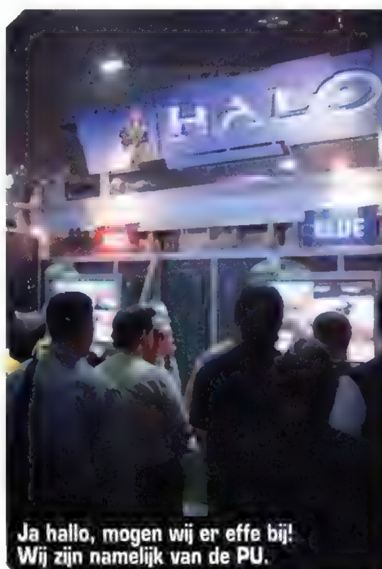
De beurs van de gemiste kans: zo kun je de E3 voor Microsoft het best omschrijven. Alles leek op 't eerste gezicht in orde, toch bleven we met een wat onbevredigend gevoel achter.

De Xbox games zagen er strak uit, de controller voelde prima aan, de stand was goed ingericht en zeer overzichtelijk, de service van de Microsoft medewerkers uitstekend en de pre E3 meeting en de party mochten er wezen. Toch mistten we op een of andere manier de sensatie die zich wel van ons meester maakte toen we de Nintendo-, Sega- en de Sony-stand betraden: de vibe die je kreeg bij het zien van Luigi's Mansion, Virtua Tennis 2 of de video van Final Fantasy X.
Natuurlijk had dit alles te maken met het feit dat we hier te maken hebben met een volstrekte nieuwkomer op consolegebied. Het zou wel erg vreemd zijn geweest als Microsoft in één klap alle aandacht van Nintendo en Sony had weten weg te trekken.
Het enorme persoffensief van Microsoft had de verwachting van hun E3 presentatie, naar later bleek, echter te hoog opgeschroefd. Allereerst was hun stand nog niet half zo groot als die van Sony en Nintendo. Waarschijnlijk was er nauwelijks ruimte om uit te breiden maar als je de concurrentie wilt overpoweren dan moet je dat ook doen middels standruimte.


Is Tony er niet? Dan gaan we weer weg.

GEEN KNALLERS

Ten tweede mistten we echte knallers in de line-up. Niet zozeer kwa grafische kwaliteit of goede gameplay; de line-up die op de E3 getoond werd, was opmerkelijk evenwichtig op dat gebied. Het waren stuk voor stuk dikke voldoendes. Het gemis lag meer op het gebied van herkenbaarheid. Azurik, Halo, NFL Fever 2002, Project Gotham zijn uitstekende games maar ze zeggen de gamer minder als Tomb Raider, Quake, Fifa en Gran Turismo. En een dergelijke aantrekkingskracht bij de massa heb je wel nodig om een succes te maken van je nieuwe console.


Ja hallo, mogen wij er effe bij! Wij zijn namelijk van de PU.


Je lult lekker vriend maar we checken 't zelf wel! Wij zijn namelijk van de PU.

Wedden dat de verkoop van de NGC vooral gaat draaien om de nieuwe Mario en Zelda en de PS2 het straks beter doet als Metal Gear Solid 2 en GT 3 uitkomen?
Niets is echter nog verloren voor de Xbox. Zo ontbraken nog enkele veelbelovende launchgames. Daarnaast is bijvoorbeeld Dead or Alive 3 het mooiste wat we ooit gezien hebben op consolegebied (en het was in-game), Sega heeft zich inmiddels al flink op de Xbox gestort en zet het online gebeuren op, er komt een vette Bruce Lee beat'em up, Halo wordt een shooter die voor een klein revolutie gaat zorgen en Oddworld: Much Oddysee ziet er onbedaarlijk mooi uit.
Microsoft heeft nog slechts één hindernis te nemen en dat is helaas voor hen de grootste. De gigant zal er voor moeten zorgen dat hun console een paar games krijgt die iedereen kent en wil hebben. Ze hebben nog een dik half jaar de tijd.

WAT ONS OPVIEL

- Developers staan als één man achter de Xbox. Op vrijwel elke stand waren wel een of meerdere Xbox titel te zien.
- De Xbox heeft van de drie next gen consoles de beste graphics. DOA3 was wat dat betreft echt opzienbarend.
- Het groen en zwart van de Xbox zal ook flink in de verpakking van games en hardware terugkomen.
- Microsoft leidt per Xbox console (prijs $299) volgens geruchten ongeveer $130 verlies. Dat hadden ze echter ingecalculeerd.
- Halo bleef in de Four Splitscreen Multiplayer mode een aantal keer eventjes hangen. Iets wat we op de PC inmiddels wel gewend zijn, Maar de Xbox was toch geen PC...

DE SPECS

CPU	733 MHz Intel
Graphics Processor	250MHz custom Xchip, ontwikkeld door Microsoft en nVIDIA
Total Memory	64 Mb
Memory Bandwidth	6.4 GB/sec
Polygon Performance	125 M/sec
Sustained Polygon Performance	100+ M/sec
Micropolygons/particles per second	125 M/sec
Particle Performance	125 M/sec
Simultaneous Textures	4
Pixel Fill Rate - No Texture	4.0 G/Sec (anti-aliased)
Pixel Fill Rate - One Texture	4.0 G/Sec (anti-aliased)
Compressed Textures	Ja (6:1)
Full Scene Anti-Alias	Ja
Micro Polygon Support	Ja
Storage Medium	2-5x DVD, 8 Gb hard disk, 8 Mb memory card
I/O	2-5x DVD, 8GB hard disk, 8 Mb memory card
Audio Channels	64 (maximaal van 256 stereo sounds)
3D Audio Support	Ja
MIDI DLS2 Support	Ja
AC3 Encoded Game Audio	Ja
Broadband Enabled	Ja
DVD Movie Playback	Remote control package required
Maximum Resolution	1920 x 1080
Maximum Resolution (2 x 32bpp frame buffers +Z)	1920 x 1080
HDTV Support	Ja

VRAGEN DIE IEDEREEN BEZIGHOUDT

De grootste kopzorg van Microsoft is het imago van de Xbox. De Xbox is namelijk (nog) niet echt cool. Daarvoor is het apparaat te groot en is de geest van de bebrilde Gates te aanwezig.
Games als Dead or Alive 3, Halo en Bruce Lee helpen wel mee aan een eventueel trendy, sexy imago van de Xbox. Microsoft wil sowieso de games voor zich laten spreken en niet zozeer de poespas of de hype erom heen. Een goed uitgangspunt, lijkt ons.
Daartegenover staat dat de Xbox vijf dagen later dan de GameCube uitkomt en de GameCube 100 dollar goedkoper zal zijn. Japan zal nog steeds een lastig te veroveren markt blijven voor de Xbox.
Online gameplay voor de Xbox moet volgend jaar lente het licht zien. De netwerkadapter zit standaard in de box (je hoeft niet nog eens bij te betalen voor allerlei extra apparatuur zoals bij de PS2) en Sega neemt hiervoor de honneurs waar. Dat is positief daar Sega zich al bewezen heeft met Sega-Net.
Nu nog een Nederlandse provider die het avontuur aandurft.
Wat ons eveneens opviel is hoe veel vertouwen iedereen in de Xbox heeft. Zo spraken we onder meer met de mannen van Reflections (Driver) die vol lof over de programmatuur voor de Xbox waren. Stuntman maken voor de PS2 was 'a bitch' aldus Reflections. Stuntman komt dan ook zeker voor de Xbox 'with advantages' volgens de programmeurs.
Ook een nieuwe Driver versie voor de Xbox is in de maak. En zo zie je steeds meer developers die sowieso voor Xbox kiezen. De Japanse ontwikkelaars zijn nog wat terughoudend maar ook vanuit dit kamp gaan steeds meer grote namen overstag.
Aan toekomstige Xbox games dus geen gebrek.

GRAPHICS

Hoe staat met de graphics op Microsoft's console? We hebben het dan niet over de gameplay of over de besturing maar puur over het visuele aspekt van de aankomende Xbox games.
Welnu, de graphics zijn gewoon bijzonder goed. Het enige dat nog niet

XBOX: DE TECHNIEK

CONTROLLER

De Xbox controller voelt heerlijk aan; de grote omvang (er is een aparte kleinere Xbox controller voor de Japanse gamers) [illegible] ligt heerlijk in de hand en laat zich gewoonweg [illegible] besturen. De twee sticks die van elkaar verwijderd zijn lopen met name shooters een stuk beter [illegible] dan de PS2 controller.
Ook de rumble motoren genereren een [illegible] hoeveelheid trillingen bij offroad racers, shooters of andere explosieve ervaringen. De Xbox controller is bovendien een stukje lichter gemaakt waardoor ie nog lekkerder in de hand ligt.
Alle onderdelen zijn solide bevestigd en het hele apparaat ziet erg gewoon professioneel en strak uit; geen rammelende knopjes of budget bevestigingen.
De kleurige buttons breken aangenaam met het strakke, zwartgetinte design maar helaas licht het Xbox logo op de controller niet op, zoals eerder werd aangekondigd, dat had wel erg [illegible] geweest. Maar voor de rest... petje af voor dit design



MICROSOFT DOET GEWAAGDE UITSPRAKEN

Zoals de meeste gamers wel weten maakt de structuur van de Xbox het heel eenvoudig om een PC-game naar de nieuwe console van Microsoft te poorten. Kat in het bakkie dus voor een developer die met een goede PC-game even snel veel geld wil verdienen. De PC-games die naar de PS2 gepoort werden, lieten echter zien hoe weinig dergelijke spellen aan het aanbod toe te voegen hebben.
En dat zag Microsoft ook. Op de E3 beloofden ze ons daarom met het hand op het hart dat er geen enkele launchgame rechtstreeks van de PC gepoort zou worden. Elk spel zal met behulp van een Xbox development kit geproduceerd zijn en dus optimaal gebruik maken van de hardware. Inderdaad zagen we op de stand van Microsoft geen poorts draaien. Daar moet bij worden gezegd dat lang niet alle launchtitels te bewonderen waren. Afwachten dus maar.
Een andere gewaagde uitspraak deed Microsoft ten aanzien van FMV's. Het bedrijf zal namelijk niet toestaan dat er in Xbox spellen gebruik wordt gemaakt van pre rendered FMV's. Alle filmpjes die in een Xbox game gaat tegenkomen, moeten rechtstreeks door de engine van de game worden aangemaakt. Microsoft wil hiermee aantonen hoe krachtig de Xbox wel niet is. Bovendien vindt men dat al te veel FMV's de vaart uit een spel halen.

honderd procent ondervangen is, zijn de kartelige 'jeggy edges' bij sommige games.
FSAA is in de meeste vroege versies nog niet geïmplanteerd waardoor een aantal spellen nog niet optimaal oogde. Hoe het uiteindelijk resultaat er dan uit komt te zien zagen we bijvoorbeeld bij Amped: Freestyle Snowboarding.
Aan het kruis genageld door het faken van artwork als zijnde een screenshot, nam Amped keihard wraak op de E3. Op de Gamestock zag de game er aardig uit maar de karakters en de verre omgevingen waren slordig. Nu was het een knisperend heldere game die inderdaad artwork achtige hoogten bereikte. Super soepele animaties, enorm veel details en echt een SSX meets Tony Hawk attitude. Grafisch een topper, net zoals DOA3; de mooiste beat' em up ooit!
Oddworld is ook zo'n spel dat alle technische toeters en bellen van de Xbox benut.
Overdrijvende wolken, fraaie schaduwen, veranderende luchten en het meest realistisch water (met weerspiegelingen) dat je ooit heb gezien in een game. Inzoomen tot Abe's knipperende oogpupillen en je weet dat het grafisch helemaal goed zit met deze game.
Zeer fraai was ook Unreal Championship dat PC-achtige graphics toonde. Zelfs zonder FSAA was de game grafisch al indrukwekkend. Eigenlijk zien alle Xbox games er grafisch erg goed uit met veel eyecandy en effekten. Alleen Halo oogde ietsje minder spectaculair dan op de GameStock... maar nog steeds erg mooi.

DE PRIJS

De prijs van de Xbox is dus 299 dollar, dat zegt op zich weinig want dat kostte de PS2 bij launch ook. En dat werd vertaald in ƒ 1199 in Nederland. Microsoft zou wel gek zijn als ze dezelfde fout als Sony maakten. Dit bedrag resulteerde er immers in dat het aantal verkochte PS2's in de Benelux sterk achterbleef bij de verwachtingen. En terecht, want 1200 piek is volgens ons veel te duur voor een console, hoe goed en mooi hij ook is. Microsoft Nederland verzekerde ons dat men er alles aan doet om de prijs dragelijk te houden. Een team boekhouders rekent zich momenteel helemaal gek. We shall see.
Amerika kan maximaal rekenen op 800.000 eenheden bij launch, Europa moet het doen met ongeveer 600.000 eenheden. Over de Nederlandse prijs van de Xbox games is nog niks bekend.

JAPANSE CONTROLLER

Microsoft heeft een aparte kleinere Xbox controller voor de Japanse gamers laten vervaardigen. De Japanners beschikken, zoals algemeen bekend, niet over de westerse kolenschoppen en krijgen een kleinere en iets anders gevormde gamepad.
Ook niet alle knoppen zijn hetzelfde gepositioneerd. Zo staan de Start en Back knoppen bij de Japanse versie links van de digitale pad in plaats van in het midden en zijn de extra zwarte en witte knop nu naar rechtsboven de A, B, X en Y knoppen verplaatst. Verder is te zien dat de knoppen op de Japanse versie rond zijn in plaats van ovaal en is het Xbox logo wat minder opzichtelijk aanwezig.
We hebben hem nog niet uit mogen proberen, maar het is waarschijnlijk slechts een kwestie van tijd voor een slimme distributeur hem naar Europa haalt.



XBOX: DE GAMES

WAT WAREN DE XBOX TITELS DIE OP ONS DE MEESTE INDRUK MAAKTEN?









DEAD OR ALIVE 3

DOA3 is eigenlijk de enige Xbox game die echt stoer én sexy is en dit soort games heeft de Xbox hard nodig. De graphics in DOA3 zijn ongeëvenaard voor een beat' em up en de animaties van de karakters zijn ronduit verbluffend te noemen.
Naast oude bekenden kunnen we een hele trits nieuwe karakters ontmoeten met nog meer eigen manieren van vechten. Alle moves zijn geupdate en uitgebreid met nog meer secrets. Ook de voorgevels van de dames in kwestie bouncen weer lekker mee.
De arena's waarin gevochten wordt zijn nu nog groter. Je kunt tegenstanders door het raam smijten, in de lucht mee trekken, door neonreklames lazeren of op ijspegels spiesen. De omgevingen zijn dus niet alleen maar bedoeld als jummiejummie eyecandy; ze vormen een wezenlijk onderdeel van de gevechten.

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

Oddworld: Munch's Oddysee was een van onze favorieten op de Gamestock eerder dit jaar en nog steeds een van Microsoft's sterkste troeven voor de Xbox. Zeker omdat nu eindelijk de aanstekelijke stemmetjes van Munch en Abe in de early bèta waren verwerkt.
Dit spel is echt een revolutie in zijn genre. De complete 3D wereld van Oddworld is niet alleen prachtig om te zien en om in rond te dartelen, het is ook voor een groot deel interaktief want bevolkt met flora en fauna waarmee Munch en Abe allerlei truukjes kunnen uithalen. Schaduwen glijden over het landschap dat langzaam verandert naarmate verzuring optreedt of juist niet als je in de rol van Abe of Munch de natuur een handje helpt.
Het is een spel met karakters die echt voor je beginnen te leven en waar je een band mee opbouwt. Grafisch bovendien een kroonjuweel en gezegend met een heerlijke controle. Om kort te gaan: Munch is King en Lorne Lanning verdient een standbeeld.

OBI-WAN

Obi-Wan moet tijdens de launch van de Xbox klaar zijn. Of LucasArts dat klaarspeelt valt nog te bezien, feit is wel dat Microsoft deze beoogde Star Wars topper goed kan gebruiken.
Het action-adventure waarin de jonge Obi-Wan Kenobi en zijn lightsaber de hoofdrol spelen, bezit een behoorlijke dosis aantrekkelijke spelelementen en pittige aktie. De jonge Obi-Wan voert een aantal spannende missies uit voor de Jedi Council waarbij we ons bevinden in een periode ergens voor Episode I.
De missies zijn verdeeld over vijftien uitgebreide levels met als decors onder andere Naboo, Tatooine en Coruscant.
Naast je lightsaber kun je als Jedi terugvallen op Force Powers als pull defend, throw en jump. Een andere uiterst coole move is de slowmotion knop waarmee je a la The Matrix (daar hebben we 'm weer) in slow motion kunt vechten. Een zeer indrukwekkende gezicht waarbij je acrobatische bewegingen nog mooie







uitkomen en ook de handelingen van de tegenstander beter belicht worden.
De Xbox controller liet m'n character exact doen wat ik wilde en ondanks de veelheid aan moves had ik de handelingen snel door. Obi-Wan ziet er bovendien zeer goed uit al mag de snelheid nog wel een tikkie hoger. Maar ja, de game is dan ook nog verre van af. Obi-Wan is in ieder geval kansrijk om hoog op het lijstje 'most wanted Xbox games' te eindigen.

UNREAL CHAMPIONSHIP



Unreal Championship is geen gemakzuchtige poort van Unreal Tournament naar de Xbox (of van de PS2 versie van UT naar de Xbox). Het is een compleet nieuwe game die vanaf scratch voor Microsoft's console is ontwikkeld.
De eerste beelden imponeerden zwaar en leken weinig onder te doen voor PC beelden. De game is gefokust op multiplayer knallen en dan hebben we het niet over een maximum van vier spelers of drie bots tegen jezelf. Nee, UC gaat voor maximaal 32 spelers online!
Online? Jawel, lente volgend jaar moet de Xbox online gaan (de techniek zit al in de box) en tegelijkertijd zal UC verschijnen. Of dat daadwerkelijk gehaald wordt, valt echter nog te bezien.
Je kunt in ieder geval rekenen op grote en gevarieerde settings verdeeld over zes planeten met zes verschillende rassen. Naast veel brute wapens en goodies doen ook voertuigen als een zwevende scooter hun intrede. Hier kun je met zijn tweeën of drieën tegelijkertijd in rijden. Jawel; een duidelijke hint naar Tribes 2 maar daar zullen weinigen over te klagen hebben.

PROJECT GOTHAM

Van de makers van MSR op de Dreamcast komt het likkebaardend mooie Project Gotham. Je zou denken dat het hier om een opgepoetste Dreamcast versie gaat maar dat is een misvatting. Project Gotham kent wel de van de DC versie bekende steden San Francisco, Londen en Tokio maar zal compleet nieuwe tracks hebben. Daarnaast doet ook New York zijn intrede compleet met Central Park, Wallstreet en het Vrijheidsbeeld.



Raceliefhebbers kunnen achter het stuur van maar liefst twintig sportwagens plaatsnemen die allemaal tussen de 15.000 en 20.000 polygonen hebben (geheime bolides niet meegerekend). De graphics zien er spetterend uit. In de demo zagen we in de extreem glimmende autolak passerende huizen, gebouwen en auto's fraai reflekteren.
Ondanks het arcade gehalte rijdt iedere wagen weer anders. Het spel kent een razende snelheid en 60 fps wordt nu al met gemak gehaald. De modellen van de wagens zullen opnieuw gelanceerd en getweaked worden, zodat je als chauffeur echt het gevoel krijgt één te worden met de wagen en je volledige controle hebt over je racemonster.

HALO

Over Halo is veel te doen geweest op de E3. Veel insiders spreken van tegenvallende graphics en een te lage framerate bij dit futuristische knalspel.
Wat betreft de graphics is dit echt zwaar overdreven, oké, ook wij hadden het idee dat de game er op de Gamestock scherper uitzag maar het spel werd op de E3 op enorme televisieschermen getoond en dat geeft altijd een vertekend beeld. Echter, nog steeds is Halo, zoals 't zich nu laat aanzien, verreweg de mooiste maar ook de beste shooter op een next-gen console.
Er is de eenvoudige en soepele overschakeling van in- en outdoor settings, alsmede first en third person view. Het spel kent ongekend diepe kleuren, veel details en prachtige effekten. De aktie is doordenderend en de tegenstanders reageren slim en uitdagend met een uitgebalanceerde AI. Niks vier domme bots maar tientallen aliens tegelijk die van alle kanten aan komen stormen, waarbij de kogels en laserstralen je om de oren vliegen.
De trage framerate die af en toe de kop opstak, was te wijten aan het verkeerd afstellen van het geheugen, aldus Microsoft. Dat is op z'n zachtst gezegd slordig. Daarentegen gaat de aktie op zichzelf aan een stuk door (er zijn geen delen zonder baddies) en zijn er nauwelijks laadtijden. Je kunt eenvoudig in de Jeep hoppen waarbij een sidekick de mounted mitrailleur ter hand neemt. Hetzelfde moment stap je eruit en schakelt de engine direkt over naar first person.
Toch kan het allemaal nog wel een tikkeltje sneller en mag de game natuurlijk nooit blijven 'hangen'. Bungie heeft nog een dikke vijf maanden om de boel te finetunen en wij gaan ervan uit dat ze dat naar behoren doen.







NEWSFLASH

■Universal mikt dit jaar vooral op de film games The Mummy Returns en Jurrasic Park op de PS2. Wij vonden ze beide wat tegenvallen. De andere topper, Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex, zag er wél lekker uit.

■Opvallende nieuwe titel van Interplay was Torn op de PC, een RPG met strategische elementen die in de winter van 2001 moet uitkomen.

■De makers van System Shock 2 komen met The Lost, een psychologische thriller met RPG elementen. Het spel is bedoeld voor de PS2.

■Crave geeft de Xbox een exclusive in de vorm van Kengo: Legacy of the Blade. Hopelijk wordt hij wel wat beter dan de PS2 game.

■Bethesda heeft een troef in handen met The Elder Scrolls 3: Morrowwind, een visueel hoogstaande RPG voor de PC en Xbox.

■Zet alvast maar in je agenda. De E3 2002 zal gehouden worden van 23 tot en met 25 mei.

■De DC versie van Black & White komt niet in de VS uit. Een Europese release is eveneens zeer twijfelachtig.

■De patch die al lang verwacht wordt voor Black & White is uitgesteld omdat hij volgens Lionhead niet werkt op... Nederlandse kabelmodems. Waar een klein land al niet groot in kan zijn.

■De Xbox versie van Halo zal geen online opties bevatten. Mogelijk wordt dat verwerkt in de opvolger.

■Eidos brengt Mad Dash Racing exclusief uit voor de Xbox.

■Nieuwe NGC-spellen van Acclaim zijn 18 Wheeler, Legends of Wrestling en Jeremy McGrath.

■Virgin komt volgens ons met de eerste hardcore schaakgame op de PSOne: Virtua Kasparov.

■Vooralsnog niet bij launch in Nederland: Fire Pro Wrestling voor de GBA. De eerste worstelgame op de nieuwe handheld met 66 worstelaars en 1200 verschillende moves.

■Square komt naast Final Fantasy X ook met een FF compilatie voor de PSOne, genaamd Final Fantasy Chronicles.

■Een babbeltje met Frank Rittinghaus van Nintendo Nederland leverde de volgende info op: voor de launch van de GBA in Europa zijn 1 miljoen exemplaren beschikbaar, Kuru Kuru Kirby is echt in de maak en over ruim een jaar zullen door Nintendo geen N64-games meer gemaakt worden.

■Vreemde dude die Shigeru Miyamoto (Zelda, Mario, Donkey Kong). De Japanner ziet de GameCube als zijn nieuwe baby: "Like most babies, it's very small and it makes a lot of noise."

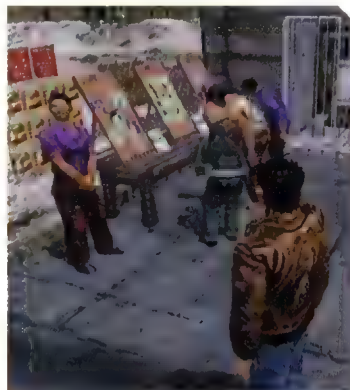
SONY GOOIT MET MODDER

Nu iedereen elkaars machine gezien heeft, is het jachtseizoen voor geopend verklaard. SCE's president Ken Kuturagi aarzelde daarom niet en schoot meteen met hagel op Microsoft's Xbox. Zet je schrap en geniet even mee.
"Het is afgelopen met de Xbox, eigenlijk al voordat het überhaupt begonnen was. Ze hebben geen games!"
Ons commentaar: Wij hebben er wel een paar gezien en trouwens; hoor wie het zegt, of Sony wel beregames had bij de launch.
"De E3 van Microsoft is teleurstellend. Ze hebben geen verstand van de entertainmentbusiness."
PU: Zit wat in, hun stand was te klein en hun party net geen Sony party.
"De processorsnelheid van de Xbox is niet snel genoeg en de graphics zijn korrelig."
PU: Ja, de beelden van jullie games zijn goed zeg.
"Microsoft heeft zich op de E3 uit de bizz geprezen. De Amerikaanse winkels zijn erg teleurgesteld."
PU: Nee, ze zijn blij met de verkopen van de PS2.
"Het next gen platform behoort na de E3 aan ons."
PU: Hé Ken, vergeet je Nintendo niet, ach ja, is ook maar een klein bedrijfje.
Overigens vinden we het commentaar van Ken een beetje laf.
Tijdens de E3 zaten de bazen van de PS2, Xbox en GameCube nog gezellig naast elkaar in een pannel een potje te brownnosen. En nu opeens elkaar afschieten..

SHENMUE 2 / DC

We hadden op internet al aardig wat gezien van Shenmue 2 en tot onze grote vreugde was de game in al zijn glorie te spelen op een Dreamcast die speciaal voor deze gelegenheid was neergezet op een centrale plek in de Sega Stand.
Wij waren onder de indruk want het leek er op dat Shenmue 2 is ontdaan van alle dingen waarop in het verleden kritiek is geuit. Zo waren er behoorlijk wat irritaties over het lange wachten tijdens het spel want niet iedereen had zin om een halve dag Space Harrier te spelen in de Arcade. In Shenmue 2 is dit probleem opgelost en kun je kiezen om tijdens het spel in één keer naar een bepaalde afspraak te "springen" die je bijvoorbeeld later op de dag hebt.
Natuurlijk is het ook gewoon mogelijk om, zoals in het eerste deel, je tijd gewoon uit te zitten en een paar vechtoefeningen te doen.
Shenmue 2 komt waarschijnlijk in de herfst van dit jaar uit in Japan.





TOP 10: DINGEN DIE JE NIET MOET DOEN OP DE E3!

1. Bij Sony vragen of ze ook Xbox games gaan maken
2. Moeilijke vraag aan een boothbabe stellen
3. Op de Microsoftparty met een Sonyshirt lopen
4. Je vriendin meenemen
5. Te krappe schoenen dragen
6. Bij de Xbox stand informeren hoe je een probleem in Windows oplost
7. Allergisch zijn voor zwetende nerds
8. Proberen elke game te spelen
9. Een oorontsteking hebben
10. Met een Army Men t-shirt rondlopen

SEGA SPORTS TENNIS 2002 / DC

Om de een of andere vreemde reden heeft Sega besloten om Virtua Tennis 2 uit te brengen onder de naam Sega Sports Tennis 2002. Beelden van de game waren te zien op de E3 maar jammer genoeg waren het beelden van een videoband en was het spel zelf niet te spelen. Dat neemt niet weg dat het er allemaal echt ontzettend goed uitzag en we met volle teugen hebben genoten van de maar liefst zestien verschillende spelers, waaronder de zusjes Williams, Lindsay Davenport, Magnus Norman, Patrick Rafter, Yevgeny Kafelnikov, Mary Pierce, Carlos Moya en Tim Henman.
Het is moeilijk om een spel te beoordelen als je het ziet op een videoband dus dat zullen we dan ook niet doen maar we kunnen je wel verklappen dat deze game er nog stukken gedetailleerder uitziet dan Virtua Tennis en daarvan dachten we eigenlijk dat het voorlopig niet te verbeteren was.

MICKEY MOUSE IN FINAL FANTASY / PS2

Square Soft heeft een deal gesloten met Disney Interactive voor het produceren van een gezamenlijke RPG. De naam van de game wordt Kingdom Hearts en komt uit op de PS2.
Echt veel is er nog niet bekend over de inhoud van het spel, behalve dan dat het zowel karakters uit de Disney stal zoals Donald Duck, Mickey Mouse en Goofy zal bevatten als die van Final Fantasy. Op dit moment zijn al meer dan honderd man van Disney en Square bezig met de ontwikkeling. De release staat gepland voor de herfst van 2002.
Het is dat we het filmpje in de Square stand zagen, anders zouden we om dit nieuws hartelijk gelachen hebben.

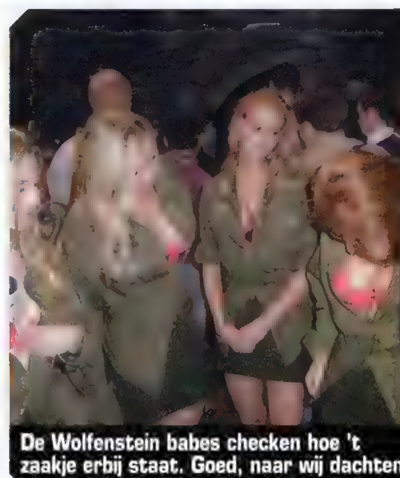
PHANTASY STAR ONLINE VERSION 2 / DC

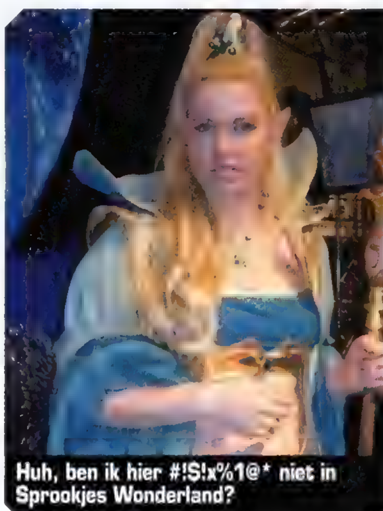
Een opvolger van Phantasy Star Online was net iets te veel gevraagd van Sega maar om de trouwe PSO fans tegemoet te komen, is er de laatste tijd hard gewerkt aan een tweede versie van de oorspronkelijke game. Het spel was te zien en te spelen in de Sega stand en de reakties waren unaniem positief.
We moeten er natuurlijk wel even bij zeggen dat we hopen dat Sega deze titel voor een aangepaste prijs in de winkels gaat leggen want het is geen volledig nieuwe game. Phantasy Star Online version 2 heeft daarentegen wel een aantal nieuwe levels, een boel nieuwe characters en opgepoetste graphics. Er schijnen ook enkele verbeteringen in het real time vertaalsysteem te zijn doorgevoerd dus hopelijk behoren de klachten daarover binnenkort ook tot het verleden.


Minder PC spellen dit jaar maar kwalitatief gezien, viel er veel te genieten.


G.O.D. liet zich weer van z'n beste kant zien: veel bier, herrie en ordinaire wijven.


De Heider-roosjes van het Oostenrijkse JoWood.


De Wolfenstein babes checken hoe 't zaakje erbij staat. Goed, naar wij dachten.


Huh, ben ik hier #!S!x%1@* niet in Sprookjes Wonderland?


De dames van de Sierra stand hadden een heel kleintje in de hand.

PC: DE HYPE

De PC games presteerden dit jaar erg sterk. En dat was best wel verrassend als je weet dat de gamespers de afgelopen maanden constant riep dat de PC een fors stapje terug zou moeten doen ten faveure van de next gen consoles.

'De PC zou een stapje terug moeten doen', als de gamespers het aantal PC games bedoelde, dan hadden ze gelijk; er waren dit jaar duidelijk minder PC spellen te zien vergeleken met de vorige edities van de E3. En als grote publishers als EA, Ubi Soft en Infogrames al PC games op de stand hadden staan dan was dat vaak wat achteraf.
Opvallend was ook dat het budget van publishers en labels die zich voornamelijk op de PC richten, (o.a. Cryo, Bethesda, Novalogic, Jo Wood Productions en Red Storm Entertainment) duidelijk minder groot was dan dat van uitgevers die zich vooral op consoles richtten, en dus stonden ze achter in de zaal. Slechts Eidos en Blizzard ontrokken zich aan deze trend, alhoewel de laatste dat vooral te danken had aan de big bucks van hun baas Vivendi/Universal/Fox (en dus de consoles).

GENIETEN

De uitspraak dat publishers geen geld meer stoppen in ambitieuze en vernieuwende spellen, klopt echter van geen kant. Kwalitatief gezien viel er ontzettend veel te genieten op de E3. Een dikke twintig games toonden aan dat de PC op grafisch gebied en kwa online mogelijkheden alweer mijlenver voor ligt op de next gen consoles, met alle gevolgen voor de systeemeisen in 2002 overigens. De PC games werden op de beurs meestal getoond op een Pentium III 800 met een Geforce 2 (sommige zelfs al met de nieuwe Geforce 3) en dat leverde hemeltergend mooie beelden op. De developers gingen er in alle eerlijkheid van uit dat je in het jaar 2002 toch wel over een Pentium III 500 en een Geforce 2 moet beschikken om de nieuwe games optimaal te kunnen spelen. Ja beste lezers, de vooruitgang eist zijn tol.
Games als Max Payne, Dungeon Siege, Return to Castle Wolfenstein, Soldiers of Fortune 2, Mechwarrior 2, Commando's 2, FIFA 2002 (echt waar), Venom en Star Wars Galaxies, lieten overduidelijk zien dat de PC nog steeds springlevend is.
Goed, de keuze zal straks wat minder groot zijn maar als de voortekenen ons niet bedriegen, gaat de vermindering van het aantal PC games vooral ten koste van de baggertitels. Immers, een PC game moet duidelijk verkoopbaar zijn, voordat een publisher er geld in wil steken. Een gokje neemt bijna niemand meer in PC land, daarvoor wordt het afzetgebied toch te klein.
Nu, als we deze ontwikkeling te danken hebben aan de komst van de next gen consoles, dan kunnen we daar prima mee leven.

WAT ONS OPVIEL

- De shooter is weer helemaal terug. En het mooie is dat Unreal 2, Return to Castle Wolfenstein, Soldiers of Fortune 2, Venom, Halo, From Dusk Till Dawn en Red Faction allemaal zeer sterke games zijn.
- De PC line-up van Microsoft was ijzersterk. En dat is knap als je bedenkt dat het bedrijf vooral in de ban is van de Xbox. Dungeon Siege, Age of Mythology en Mechwarrior 2 moet je echt even checken.
- Het aantal poorts van consoletitels naar de PC viel nog wel mee. Andersom wordt er druk geconverteerd.
- Opvallend mager was de PC line-up van G.O.D. dit jaar. Max Payne stak er als enige bovenuit en dat terwijl G.O.D. het toch echt van de PC moet hebben.
- Er werd duidelijk minder nadruk gelegd op online only games. Waren er vorig jaar nog aparte sekties voor games als Everquest en Ultima Online 2 (dat dus gecancelled is), dit jaar moesten we het doen met een PC'tje of twee.

PC: DE GAMES

WAT WAREN DE PC TITELS DIE OP ONS DE MEESTE INDRUK MAAKTEN?

JEDI OUTCAST: JEDI KNIGHT II

Het gerucht ging al vanaf de eerste dag op de beursvloer maar toen we een 'behind closed doors' afspraak met LucasArts hadden, zagen we het met eigen ogen: het vervolg op Jedi Knight is een feit: Jedi Outcast is Jedi Knight II en komt uit voor de PC.

Draaiend op een funky Quake III engine en met behulp van 3D specialisten van Raven moet dit een kunststukje worden dat alle wenende PC bezitters - na het vertrek van Obi-Wan naar de Xbox - een hart onder de riem steekt.

De pijlers van de game zijn ook nu weer je Force Powers en je immer flitsende lichtzwaard. Dit machtige Jedi wapen zorgt niet alleen voor spectaculaire hand-to-hand combat, maar je kunt 'm eveneens weggooien als boemerang waarmee je in één zwaai wel drie vijanden door midden kunt klieven. Vervolgens zweeft de lightsaber weer terug in je hand.

Karakters en tegenstanders hebben dubbel zoveel polygonen als in Elite Force en hebben bovendien het Ghoul systeem waarmee vijanden op diverse plaatsen geraakt kunnen worden.

Ook de schietwapens uit het originele Jedi Knight zijn van de partij met onder andere een zeer accurate sniperrifle.



Noemenswaard zijn verder de enorm gedetailleerde levels, de spectaculair duellerende Dark Jedi's en veel Star Wars gerelateerde omgevingen. De Jedi Power 'Mind Control' zal eveneens interessante gameplay opleveren wanneer je je wil oplegt aan derden. Een Multiplayer mode is in de planning.

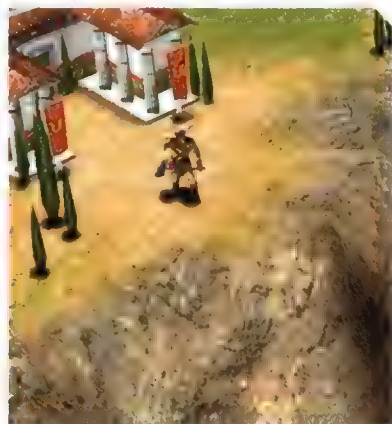
Lente 2002 moet dit huzarenstukje aan ons geopenbaard worden.

AGE OF MYHTOLOGY

Age Of Mythology is niet Age Of Empires III maar een mythische zijstap in de Age Of Empires serie. Daarnaast is het de eerste strategytitel van Ensemble Studios die compleet in 3D verschijnt.

Waar de oorspronkelijke Age Of Empire serie een zekere graad van authenticiteit en historische nauwkeurigheid tracht na te volgen, gaat Age Of Mythology voor de vrije fantasie. Hier spelen drie volken en hun goden de hoofdrol, te weten de Noormannen, de Egyptenaren en de Oude Grieken. Niet dat we dit niet eerder zagen (denk aan The Settlers, Pharaoh en Zeus) maar Ensemble Studios pakt wel heel dik uit.

Ook hier zijn het creëren van legers, dorpen, forten en een geoliede economie nog steeds de typische 'Age Of Empires' spelelementen, alleen worden die aangevuld met goden, helden en mythische wezens zoals we die kennen uit de verhalen en sagen van de drie volken die elkaar bevechten. Denk aan zeedraken, reuzen, cyclopen en goden als Medusa, Zeus en Ra.





Met de juiste held, halfgod of god aan je zijde kun je vijandelijke legers bestoken met de nodige goddelijke powers die het slagveld behoorlijk kunnen beïnvloeden.

De hele speelwereld is overigens 'deformable' waardoor niets of niemand kan ontkomen aan de door jouw opgelegde toorn van de hogere machten. Een hagelstorm van meteoren laat bijvoorbeeld overal indrukwekkende kraters achter en verwoest met gemak een heel garnizoen speerwerpers.

UNREAL II

Unreal II is nu al een van de meest belovende titels van volgend jaar. Gezien het grote aantal magazines dat al begin dit jaar drie screenshots over zes pagina's uitsmeerde en er een schreeuwend 'world exclusive' bovenzette, zijn de verwachtingen omtrent de opvolger van de legendarische shooter hooggespannen.

Unreal II fokust voornamelijk op singleplayer, net als het origineel. Jij bent een TCAFM (Terrain Colonial Authority Frontier Marshall) en moet kort gezegd de orde handhaven in een bepaald alien gebied en er voor zorgen dat de kolonisten veilig zijn en de wetenschappers rustig hun werk kunnen doen.

Echter, voordat je 'asjemenou' kunt zeggen, verandert de vredige omgeving in een conflictzone waarbij verschillende groepen aliens, muitende legertroepen en huurlingen elkaar naar het leven staan, en jij zit er middenin. Gelukkig heb je een groot ruimteschip, The Atlantis, waar je op terug kan vallen. Ondertussen dien je ook nog geheime alien artefakten te vinden én ervoor te zorgen dat ze niet in de verkeerde handen vallen.

Verwacht slurpend geile graphics (sommige PU redacteuren kregen een heuse erectie toen ze Unreal II zagen), een sloot aan coole wapens en veel meer interaktie met omgevingen en NPC's. Multiplayer opties



komen er ook, zoals de standaard DM, CTF en TDM maar de fokus ligt op de sterke singleplayer experience.





MAX PAYNE

Max Payne, inmiddels al een dikke drie jaar in ontwikkeling, was wederom een van de vele lokkertjes op de E3. De G.O.D. stand had dus meer dan alleen maar bier en babes. Toch was de presentatie een lichte teleurstelling. Weer was de game niet speelbaar en dat terwijl het schijfje 28 juli al bij je lokale spellenboer op de planken moet liggen. Wél zag het spel er nog steeds uit als een van de vetste games ooit. Wie de 3Dmark 2001 test thuis heeft gedraaid weet wat we bedoelen.

Ondanks het vele uitstellen, wordt dit toch een van dé games van 2001. De game speelt in third person en kent de inmiddels veel geroemde Matrix mode; dit is meer dan alleen een visueel lokkertje, het geeft je weldegelijk de mogelijkheid om meerdere baddies, dankzij spectaculaire stunt-moves, uit te schakelen. Knallen en je laten vallen, in een jump met twee pistolen je tegenstanders neerknallen, omrollen en je guns trekken, tijdens het knallen van wapens wisselen... het is allemaal mogelijk.
Dus als je toch van plan bent je PC te upgraden, dan is dit het moment en Max Payne dé game als benchmark.





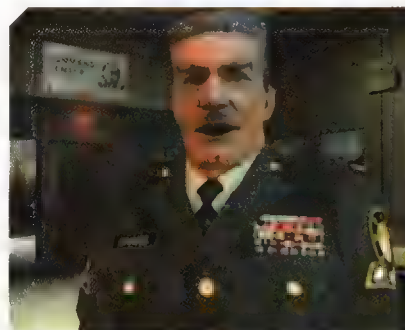
DUNGEON SIEGE



Van Dungeon Siege hadden we hoge verwachtingen en dat bleek terecht; de game zag er nog fraaier uit dan op de Gamestock eerder dit jaar. Deze laagdrempelige supergelikte aktie RPG is een regelrechte Diablo II killer. Iedereen kan er aan beginnen, het is super verslavend maar wil je de game helemaal uitspelen dan zul je toch van goede huize moeten komen.
De bediening is superbe. Je kunt snel uitzoomen en om je as draaien voor een taktisch overzicht of helemaal inzoomen om de fraaie battles van dichtbij te kunnen volgen. De omgevingen zijn super gedetailleerd waarbij je echt het gevoel krijgt in een bos, dungeon, bergpas of waar dan ook te zijn beland. Met de sfeer zit het dus wel goed. Het sneeuwt, het regent, de begroeiing wordt dikker en grimmiger en de vijanden zijn talrijk en fantasievol.
Na veel hakken en slashen door bossen en kerkers zullen meerder party leden zich bij je aansluiten en kun je grotere gevechten aan. De verschillende gelaagdheid compleet met bruggen, trappen, luiken, geheime gangen, secret rooms en ga zo maar door, zorgen bovendien voor een taktisch tintje. We kunnen niet wachten om deze game te spelen.

DUKE NUKEM FOREVER





Deze Duke Nukem titel doet inmiddels zijn naam eer aan. We wachten er nu al forever op. Natuurlijk viel de game op tijdens de E3. Duke Nukem werd niet daadwerkelijk getoond maar er was een rolling demo van het spel te zien. Een beetje vergelijkbaar met de Metal Gear Solid demo van vorig jaar. Een gemiste kans voor 3D Realms lijkt ons, daar de gamedeveloper behoorlijk wat krediet heeft verspeeld bij hun achterban. Wat hebben de mannen te verbergen?
De rolling demo zag er overigens wel erg goed uit en de screens die we hier hebben zijn van stille videobeelden gemaakt, hetgeen een vertekend beeld geeft van de echte grafische kwaliteit. De trailer deed deson-







danks smachten naar de game.
We checkten Duke rijdend op motors, met jetski's en jeeps. We zagen onze stekelkop met bazooka's, bommen en absurd grote mitrailleurs door het beeld rennen. We hoorden onze spierbal praten met heel veel babes, een generaal en cops. We vingen glimpjes op van monsters, aliens, grote en kleine baddies. We vonden The Duke in een casino in Las Vegas, in een striptent, op een vliegveld, in een alien laboratorium en in een geheime legerbasis. We aanschouwden bloed, kwijl, terroristen, tieten, sniperguns, vette explosies en veel kitscherige neonreclame. En dat allemaal in knisperend 3D met veel pinkelende polygoontjes. Zucht. Dweep. Hijg. Waar blijf je Duke?

FIFA 2002

Nee, je bent niet gek en je hebt ook geen leesbril nodig; FIFA 2002 staat echt bij de beste PC games van de E3. Van tevoren maakten we er nog grapjes over. 'Ha, een behind closed doors preview van FIFA 2002, alsof je niet weet wat je kunt verwachten.' Nu, dat wisten we dus inderdaad niet want wat we zagen mag gelden als een van de grootste verrassingen van de beurs.
Het heeft een paar jaar gezeur van ons en onze lezers gekost maar het team achter FIFA is dan eindelijk aan de slag gegaan. Waar we wat betere beelden, nieuwe stadions en een enkele nieuwe move hadden verwacht, kregen we een compleet nieuw spel voorgeschoteld.
Weg met het standaard 'tikkie breed' dat zoveel spanning en realisme uit het spel haalde. Je kon nu helemaal zelf bepalen naar welke medespeler je paste, je kon in de ruimte spelen en daarbij zelf uitmaken hoe hard je de bal schoot en waar, je kon tijdens de wedstrijd razendsnel van taktiek wisselen, etc. Neem daar de retevette beelden (want op dat gebied leidt FIFA nog steeds de dans) en de officiële licentie bij en je hebt een lethal combination waar zelfs ISS voor moet oppassen.





RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

De drukte bij de Wolfenstein-stand was enorm en niet alleen omdat er vier levende airbagreclames bij stonden. De game zag er gewoon moddervet uit en nodigde enorm uit tot een potje fraggen. Nu, dat lukte alleen wanneer je zelf een paar medejournalisten neerhakte want het gedruk en geduw was enorm.
Dat het spel er echt fantastisch uitziet verbaast niemand, developer Gray Matter gebruikt immers de Quake 3 engine. Maar waar Quake 3 er al verbluffend uitzag, daar gaat RTCW nog minimaal twee stapjes verder met super gedetailleerde omgevingen en waanzinnige special effects en lightning effects.



Net als in de oude Wolfenstein bevindt jouw held BJ zich weer in een Duitse cel. Zaak is dus, je er zo snel mogelijk uit te knokken. Voor zover we konden zien, wordt het spel erg realistisch. Soldaten die samenwerken, meerdere hitzones op een lichaam, diverse bewegingen bij een treffer, etc. en het gerucht gaat dat Hitler de ultieme eindbaas wordt. RTCW is nog in een pril stadium; er waren slechts drie levels min of meer speelbaar. De potentie droop er echter al van af. Activision gaf nog geen releasedatum, wij denken dat het nog een dik jaar duurt.








GAME BOY ADVANCE



DE E3: WAT VONDEN WE ERVAN?

Last but not least even een persoonlijke terugblik van onze vijf razende E3 reporters. PU baas Mark was er ook (en echt, hij heeft verstand van games) maar hij bewaarde zijn indrukken liever voor z'n maandelijks commentaar. Had ie dat ook weer vol.

■ J.J.

Ik lees her en der op het internet dat de E3 een fikse tegenvaller was. Daar ben ik het echter niet mee eens. De hype was gewoon zo hoog opgebouwd, dat het wel móest tegenvallen. Maar als je goed om je heen keek, zag je genoeg pareltjes. Oké, de PS2 bleek nog steeds veel problemen met de graphics te hebben, de Xbox kon niet alle twijfels wegnemen en de GameCube had wat meer games mogen showen maar overall gezien durf ik te beweren dat er over een jaar voor alle drie de systemen een aantal must buy's zullen zijn. De vraag welke console de beste is, doet er volgens mij ook niet toe. Ze ontlopen elkaar namelijk niet al te veel. Het is straks veel belangrijker om bij jezelf na te gaan wat voor games je wilt spelen. Want als er een ding is wat deze E3 me geleerd heeft, dan is het wel dat de drie consoles een geheel eigen identiteit hebben. De PS2 brengt vooral snelle en bloederige arcade aktiegames, de GameCube gaat voor vrolijke fantasievolle aktie met een lang houdbare gameplay en de Xbox is de PC onder de consoles met diepe spellen waarbij je je hersens moet gebruiken. Objektief gezien heeft de GameCube deze beurs voor mij gewonnen. De paar games die ze toonden wisten allemaal te overtuigen. Bij de Xbox miste ik iets en Sony bracht (nog) te veel crap.
De PC-sektie verraste me prettig. Games als Star War Galaxies, Soldiers of Fortune en Dungeon Siege lieten zien dat de PC nog springlevend is en alweer een flinke voorsprong op de consoles genomen heeft.

Top 3
Star Wars Galaxies / PC
Silent Hill 2 / PS2
Mario Kart / GBA

Flop 3
Lotus Racing / PS2
Sega stand
De party's



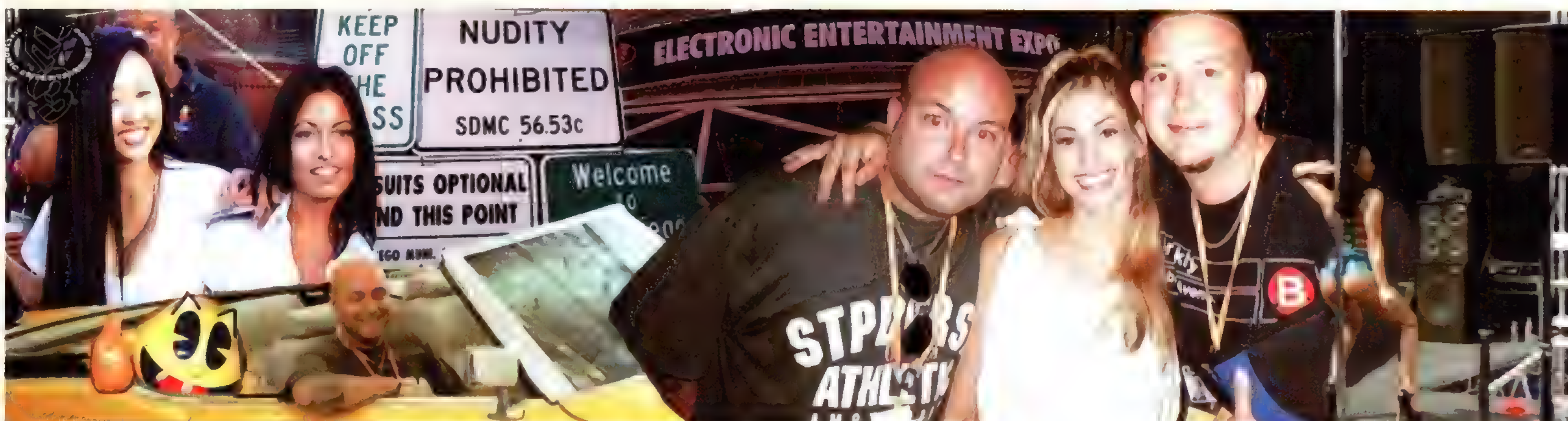
■ NIELS

Toen we naar de E3 vertrokken, was duidelijk dat het dit jaar erg spannend zou worden. Hoe zouden de twee nieuwe spelsystemen spelen, waar zouden ze staan ten opzichte van elkaar en de PlayStation 2 en in hoeverre zou het PC-gehalte door deze nieuwe consoles afnemen? Ik verwachtte eigenlijk een harde strijd tussen de platformen maar al snel bleek dat ze in plaats van elkaar weg te drukken zich meer van elkaar probeerden te distantiëren. Zoals bijvoorbeeld de PlayStation 2 die met toetsenbord, muis, LCD-scherm en harde schijf meer op een PC gaat lijken.
In eerste instantie was ik geneigd te zeggen dat de GameCube en de Xbox het op grafisch gebied van de PlayStation 2 gewonnen hadden. Toch was dat niet helemaal waar want als je dan weer langs Metal Gear Solid 2 of Final Fantasy X liep, werd snel duidelijk dat ook de PS2 nog niet het achterste van haar tong heeft laten zien. Als ik de ontwikkelaars moet geloven schijnt het gewoon erg lastig te zijn om voor Sony's platform te programmeren.
Over het algemeen waren er weinig PC games te zien maar toen ik op de stand van Infogrames Unreal 2 bekeek, werd echter wel duidelijk dat nog steeds geen enkele console tegen de PC op kan. Mijn god, wat zag dat er fantastisch uit! Ik heb bij thuiskomst gelijk een nieuwe PC besteld.

Top 3
Unreal 2 / PC
Metal Gear Solid 2 / PS2
Oddworld: Munch's Oddysee / Xbox

Flop 3
Max Payne weer niet speelbaar
Everclear op het Sony feest
Netscape / PS2





BORIS



Zo dat was het dan weer voor dit jaar. Drie dagen lang games checken op de E3 ging ons niet in de kouwe kleren zitten. Je begrijpt dat Dre en ik daarna wel toe waren aan een welverdiende vakantie in het zonnige Mexico waar we genoten van Fajita's en Mamacita's met hun exotische geslachtsziekta's. Ja, dat was maar twee uurtjes rijden van Los Angeles en de Taco's smaakten prima. Si Signor, dat was lachen maar waar hadden we het over. O ja, die beurs. Ik kan me er weinig van herinneren want die Tequila hakte er goed in. In ieder geval weet ik nog dat de Xbox een beetje een teleurstelling bleek, de GameCube echt de bomb was, Sega karakter toonde door gewoon keihard door te gaan met het maken van eerste klas kwaliteitstitels en ik een beetje gemengde gevoelens overhield aan Sony. Tijdens de Keynote speach orakelde de Japanse Sony boss Hirai-San dat de grote vraag was of Nintendo dan wel Microsoft volgend jaar de nummer twee positie achter Sony zal innemen. Ik ben echter bang dat het Sony zelf zal zijn die met zijn achterhaalde en veel te dure hardware de tweede plaats zal moeten innemen... als het de derde plaats niet is.

Top 3
Sega games
Max Payne / PC
Syphon Filter 3 / PSOne

Flop 3
Mafia / PC
De babes
Dollarkoers

JAN

Wat de battle of de consoles moest worden, werd een E3 vol vragen. Waarom fokust de PS2 zich zo sterk op internet, browsen en e-mailen? Natuurlijk komt de PS2 ook met sterke games (GT3, The Getaway, MGS 2, Silent Hill 2) maar daarnaast is er (te) veel middelmaat en zijn er te veel poorts van third party's. En waar waren de echte toppers op de GameCube (Mario, Zelda, Donkey Kong)? Nintendo's nieuwe console heeft absoluut veel power en barst uit elkaar van potentie maar de getoonde games waren - op Rogue Leader en Luigi's Mansion na, geen megatoppers. Dat die wellicht wel op Space World worden getoond, doet er niet toe. Het ging nu om de E3. En waarom heeft Microsoft niet wat groter uitgepakt? Slimmer was misschien geweest om bijvoorbeeld geen party te geven maar met een imposantere stand te komen, zodat veel meer mensen Halo multiplayer hadden kunnen spelen. Natuurlijk heb ik wel mooie games gezien voor de drie nieuwe consoles. Iedere gamer moet Munch checken, Luigi's Mansion ervaren en scheuren met GT3. En vermoedelijk is dit slechts het topje van de ijsberg aan komende toppers. Over de door velen afgeschreven PC heb ik maar één ding te zeggen: het is nog steeds hét platform met de mooiste graphics, de beste shooters, online spellen en strategygames voor de komende jaren. Ha!

Top 3
Star Wars Galaxies / PC
Metal Gear Solid 2 / PS2
Een Thief III en een Deus Ex speldje gekregen van Warren Spector

Flop 3
Age Of Empires II / PS2
Blink 182 op de Microsoft party: puberale takkenherrie
Het aantal speakers en idiote volume op de stands

DRE



Het was natuurlijk weer een dolle boel daar in het convention centre en we hebben ons allemaal prima vermaakt. Dit jaar lag het zwaartepunt duidelijk niet bij de promotiemeisjes, zoals bij de vorige E3. Vroeger werden we helemaal doodgegooid met grote groepen schaarsgeklede dames met borsten van het type “mag er een onsje meer bij?”, maar dit jaar draaide het veel meer om de games zelf en daar gaat het natuurlijk allemaal om. Tenminste, bij een spelletjesbeurs dan.
Uiteraard stond de hele E3 in het teken van de 'clash of the titans' tussen Sony, Microsoft en Nintendo en wilde iedereen weten welke kant het op zou gaan met deze drie systemen. Zelf was ik uitermate verrast hoe Microsoft's Xbox me best teleurstelde en met welk een misplaatste zelfverzekerdheid Sony de PS2 profileerde als No.1 spelsysteem.



De grote winnaar van de E3 was wat mij betreft de lachende derde, namelijk Nintendo. Dit bedrijf, dat sowieso al het hart van vele gamers had terugveroverd met de prima te behappen adviesprijs van de aankomende GameCube, moest bij deze E3 bewijzen dat hun apparaat een kans ging maken in de console-wedloop en deed dat wat mij betreft ook.
De X-Box is een soort PC-turns-console en de PS2 wordt een soort console-turns-PC, waardoor de GameCube als enige 'echte' spelcomputer overblijft, met een hele rits aardige titels in het verschiet. Echt zo'n bakkie dat je onder de TV wilt hebben staan om lekker te gamen met je vrienden. E-mailen en websurfen doe je wel op je PC, toch?
Ook was ik erg te spreken over het aanbod van Sega, dat zich na de val van de Dreamcast volledig op het ontwikkelen van software heeft gestort. En wat is er mooier dan een dikke Sega-titel te zien draaien op een Nintendo of Sony-console?
Op de helaas volledig identiek ingerichte parkeerplaats van G.O.D.-Games, waar dezelfde strippende nonnen en zingende dwergen rondliepen als vorig jaar, zag ik de flop van het jaar: Mafia. Een kwartier lang moesten we tandenknarsend zien hoe mooi de engine was en dat je de auto's op 150 manieren kunt stukschieten maar gameplay, verhaallijn en plot ho maar.
Gelukkig keek ik één camper verder naar Max Payne, nog steeds de meest veelbelovende gamestitel op de E3, en kreeg ik meteen een goede reden om me te verheugen op de E3 van volgend jaar.

Top 3
Max Payne / PC
GameCube
Sega games

Flop 3
Mafia / PC
Xbox
Sony Party ticket niet gescoord



PLAYSTATION 2

SCORE 40

GRAPHICS 9 | SOUND 7 | GAMEPLAY 3

The Bouncer ziet er ongelooflijk mooi uit maar de game zelf zuigt mega.



Heb je 't tegen mij dan heb je 't tegen m'n reet ook!


Ze speelt de bloes.


Zo'n stoelendans begint leuk maar eindigt altijd in rottigheid.

SQUARE'S VECHTLUST

The Bouncer is niet de eerste fighting-game van Square. Ehrgeiz en Tobal gingen The Bouncer voor en scoorden ook al niet hoog. Kennelijk hebben ze bij Square niet echt geleerd van hun fouten. Een adviesje van onze kant: Square hou je bij het maken van dope RPG's

THE BOUNCER

Een van de meest gehypte titels voor de PS2 was tot voor kort The Bouncer. De laatste weken werd het echter een beetje stil rond de game, meestal is dat een slecht teken...

In de voorbeschouwingen was vrijwel iedereen zeer hoopvol gestemd over The Bouncer. Square had hem dan ook zelf in elkaar geflanst en dat is toch niet een van de minste producers.

Ik nam dus handenwrijvend plaats achter de PS2 om na het selekteren van de Story mode met open bek te kijken naar een van de prachtigste FMV's die ik ooit heb gezien. Het was duidelijk, we hadden hier te maken met een Square game. De characters, de muziek, de camerastandpunten alles wat de Square games groot heeft gemaakt, zat in die eerste minuten.

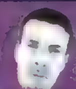
Niet lang daarna viel mijn mond opnieuw open maar deze keer niet van verbazing maar vanwege het slaapverwekkende gehalte van deze game. De FMV's mogen er dan werkelijk fantastisch uitzien, ze duren wel heel erg lang. Al dat gelul, waar blijft de aktie? Ik wil iemand door een muur rammen.

ONTVOERING

De verhaallijn bij beat'em ups is vrijwel altijd flinterdun maar met een producer als Square zou dat wel eens anders kunnen zijn, hoopte ik. Helaas... ook The Bouncer heeft een verhaallijn waar je dwars doorheen kunt kijken.

Je kruipt in de huid van drie uitsmijters, Sion, Volt en Kou. Sion viert met zijn collega's en zijn vriendinnetje Dominique zijn eerste jaar als uitsmijter. Dan worden ze aangevallen door een stelletje idioten en tijdens dat potje knokken wordt Dominique ontvoerd. Het is duidelijk; de rapen zijn gaar en Sion en kornuiten trekken er op uit om Dominique te

Square / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.squaresoft.com/playonline


JEROEN

bevrijden, hetgeen vanzelfsprekend op nogal wat verzet stuit en het is dus zaak om je vuisten voor je te laten spreken. Het principe van de game is duidelijk; kill alles en iedereen die je op je weg tegenkomt.

UITSMIJTER ROS

Voordat je een gevecht begint kies je de uitsmijter met wie je wilt spelen en vervolgens kan het feest beginnen. Je hebt vier aanvallen tot je beschikking plus een special en een taunt move. De aanvallen bestaan uit een hoge, middel, lage en jump aanval.
Niet dat het uitmaakt welke je gebruikt want als je tegenstander blokt dan blokt ie alles. Wel bepaal jij de kracht van de stoten want hoe harder je de knoppen indrukt, hoe harder je uitsmijter slaat.
Een aardigheidje in de game is een soort combo move waarbij alle drie de uitsmijters met elkaar samenwerken. Als je een van je maten 'taunt' hoort roepen, moet je snel op jouw taunt button drukken en je ziet een heel dope filmpje waarin een tegenstander in elkaar wordt gekickt door de drie uitsmijters. Het is overigens niets meer dan een filmpje en voor zover ik het heb kunnen zien, maakt het ook niet uit voor de hoeveelheid energie van de tegenstander. Je zult hem alsnog zelf in elkaar moeten rossen.
De uitsmijters kan je ook upgraden, dit gaat aan de hand van battlepoints. Hoe meer kerels je de final blow verkoopt, hoe meer punten je krijgt en die punten kun je weer inwisselen voor extra life, defense, power of special moves.



Als ik de muziek van Britney Spears hoor, kan ik m'n benen gewoon niet stil houden.


O nee! Er komt toch geen Bouncer 2?!

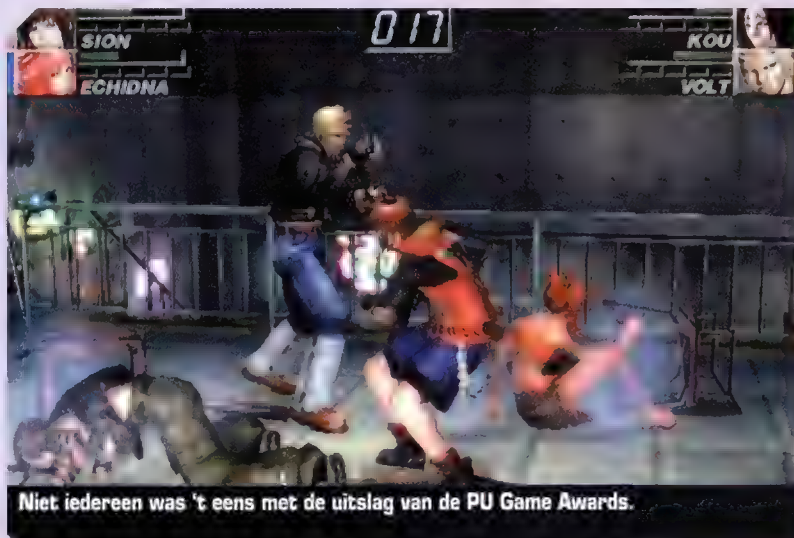

Je houdt 'm ondersteboven, slimbo.

FMV

Het meest frustrerende aan de game is niet het flinterdunne verhaaltje of de graphics, maar de Full Motion Video´s. Voor zover ik weet zijn FMV's ervoor om een game op te leuken. Bij The Bouncer verneuken ze het hele spel. Je krijgt echt de meest fantastische video's te zien, daar niet van, maar ze duren heel erg lang en tussen die video's door moet je knokken. De game in een notendop is dus als volgt; filmpje, knokken, filmpje, knokken....
Er is natuurlijk wel wat afwisseling; zo kom je steeds andere badguys tegen en moet je om de zoveel tijd een levelboss om zeep helpen maar dan heb je 't wat variatie betreft ook wel gehad.
Eigenlijk is The Bouncer een film die wordt onderbroken door knokpartijtjes, in plaats van een game die wordt onderbroken door filmpjes. Hierdoor mist de game de snelheid die je bij oudgedienden wel had, denk aan Final Fight en Double Dragon.

KLEIN UURTJE

Om de treurnis helemaal kompleet te maken is de game ook nog eens super kort en veel te makkelijk. De FMV's zorgen er weliswaar voor dat je toch een paar uur zoet bent maar de eigenlijke game is in een vloek en een zucht uitgespeeld.
Binnen een uur kun je de aftiteling van de game al voorbij zien komen.



Niet iedereen was 't eens met de uitslag van de PU Game Awards.

Mij is het in ongeveer 55 minuten gelukt en dat ging heel makkelijk. Ten eerste skip je alle FMV's en zorg je ervoor dat je zo snel mogelijk je tegenstanders uitschakelt. Dat uitschakelen gaat heel easy: zorg ervoor dat je redelijk vroeg in de game een vette special move bemachtigt en gebruik deze achter elkaar. Dat klinkt triest, maar het is wel uiterst effektief en dat zegt eigenlijk alles over de game.
Om de game toch nog een beetje replay waarde te geven hebben de makers er nog wat geheimpjes in gestopt.
Zo zul je de game enkele malen uit moeten spelen om alle geheime karakters en kostuums te unlocken. Alle karakters die je hebt unlocked, kun je gebruiken in de Versus en de Survival modes.



Meissie, we lullen er niet meer over. Kom maar bij me op schoot.


Hoe vind je ze, uitverkoop bij de Schoenenreus.

NIET KOPEN

Als ik je tot besluit één advies mag geven: koop deze game niet. Huur hem desnoods en check de vette graphics maar The Bouncer is je zuurverdiende geld echt niet waard. Het ziet er echt jaw dropping uit maar de game zelf is veel te makkelijk en wie een game alleen voor de graphics koopt, is niet helemaal goed bij z'n hoofd.
Wellicht dat The Bouncer snel in een of andere budgetbak belandt maar als je 'm huurt, ben je voor ongeveer tien piek ook meteen genezen. ◄

PC

SCORE 84

GRAPHICS	7	SOUND	8	GAMEPLAY	9

Z: Steel Soldiers kan zich goed meten met Emperor: Battle For Dune. Ook Z staat namelijk garant voor uren gameplay en fun.



Z: STEEL SOLDIERS

Het originele Z ligt alweer heel wat jaren achter ons maar deze cult strategytitel heeft nu toch een vervolg gekregen.

Ik herinner me nog goed dat het originele Z uitkwam. Het was in een tijd dat real-time strategy een term was die vrij nieuw in de oren klonk. Vandaag de dag komen de RTS games bij bosjes tegelijk uit de ontwikkelstudio's en zijn er te veel dezelfde games.
Toch heeft Z nog steeds een ware cultnaam binnen het genre. De humor van de opgepompte robots en de afwijkende manier van resourcement deed Z boven de grauwe middelmaat uitstijgen. Deze twee elementen zijn in de opvolger Z: Steel Soldiers ook aanwezig. De game heeft echter één groot probleem; het komt tegelijkertijd uit met Emperor: Battle For Dune. De vraag die dan gesteld moet worden, is duidelijk: kan Z de concurrentie met Emperor aan?

BEDIENING

De bediening in Z: Steel Soldiers is heerlijk; alles geschiedt via de muis en je kunt eenvoudig in- en uitzoomen, je mannetjes commanderen en het overzicht behouden. Je hebt geen shortcuts nodig al kun je die wel aanmaken, mocht je dat willen. Ook Emperor's bediening is prima dus wat dat betreft eindigt hier de strijd gelijk. Geen duidelijke overwinnaar, maar twee prima interfaces met de gamer als uitgangspunt.

GRAPHICS

De graphics in Z: Steel Soldiers zijn naar behoren maar komen toch wat flets over. En ook al zijn er zes verschillende planeten, de verschillende settings zijn behoorlijk eentonig. Naast bruggen en hier en daar een paar boompjes en meertjes is er bijna niets te vinden. Ook de gebouwen van je basis lijken (te) veel op elkaar en kennen niet die gevarieerde en mooie look die Emperor wél heeft.
Sowieso hebben de eenheden van Emperor veel meer detail. Beide games hebben wel veel special effects, rook en explosies maar het lijkt er op dat Emperor duidelijk meer budget in de presentatie heeft gepompt.
Ook het kleurenpalet in Emperor is veel dieper en meer divers dan in Z: Steel Soldiers. Op dit punt wint Emperor dus duidelijk de slag.



Enig! Uit mijn tankje komen roze wolkjes!

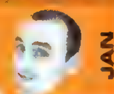
MISSIES & MAPS

De missies zijn in Z: Steel Soldiers redelijk snel en aktievol en altijd uitdagend. Je kunt behoorlijk in de knel zitten maar je altijd terugvechten, hetgeen bij Emperor vaak niet meer lukt.
Toch zijn de missies in Emperor gevarieerder. Z: Steel Soldiers kent bijvoorbeeld geen indoor missies waar je alleen met je units op pad moet. Ook de externe faktoren als de Sandworm en de wervelstormen als-



Dat zie je wel vaker bij die opgefokte gasten; is er geen vijand, gaan ze maar wat in de lucht schieten.

Bitmap Brothers / EON Digital Entertainment / Homesoft / Tel: 023-5530130 / www.zsteelsoldiers.com







Die rooie links vooraan gaat voor z'n beurt!

mede die verschillende allianties van de zes subhuizen geven de missies in Emperor meer diversiteit.
De maps in Z kennen daarentegen weer meer gelaagdheid zoals bergen ravijnen, corridors en canyons. Hetgeen taktisch zeer interessante mogelijkheden met zich mee brengt.

RESOURCEMENT

De belangrijkste pijler van Z: Steel Soldiers is de manier van resourcement. In plaats van mineralen of spice te harvesten, dien je gebieden te veroveren. Deze gebieden hebben allemaal wapperende vlaggen met daarop een corresponderend nummer. Hoe hoger het nummer op de vlag, hoe meer credits dit genereert. Wanneer je eenmaal een vlag hebt veroverd, krijg je er per minuut een paar duizend credits bij. Hoe meer gebieden en vlaggen je hebt, hoe meer credits je krijgt om een geoliede oorlogsmachine op poten te zetten.
Deze manier van resourcen daagt uit tot verkennen en aanvallend gedrag. Bij je basis blijven, resourcen en units uitbraken is dus geen optie, sterker, het is niet eens een mogelijkheid. Je wordt min of meer verplicht er op uit te trekken en dat vind ik een sterk gegeven. Sterker dan het spice verzamelen in Emperor hetgeen in wezen hetzelfde is als Tiberium slurpen in C&C. Puntje dus voor Z: Steel Soldiers.

AI

De artificiële intelligentie is in Z: Steel Soldiers goed, erg goed mag ik wel zeggen. Als ik niet tevreden was met het verloop van een missie, begon ik wel eens opnieuw en dan reageerde de tegenstander ineens heel anders. Ging hij eerst nog voor een bepaald gebied links op de kaart, nu uitte zijn expansiedrift zich opeens op een andere plek.
Bij Emperor is de moeilijkheidsgraad een stuk hoger dan de vorige Westwood games maar nog steeds kan de AI beter. De eenheden in Emperor vechten zich soms de dood in, terwijl de robotunits in Z meer op hun hoede zijn.
Te voorzichtig aan de slag gaan werkt in Z echter ook niet; de computer zal het ene gebied na het andere veroveren en daardoor snel sterk worden. De computer is dus echt behoorlijk agressief en inzichtelijk bezig, in plaats van alleen maar tanks en units aan te maken.
Bovendien kent Z een realistische Line Of Sight. Dat betekent dat als de computer jouw units niet kan zien, hij ze dus ook niet op de map ziet. Dat geldt ook voor jezelf; je moet dus een outpost of eenheden in een bepaald gebied hebben staan, om dat gebied ook goed kunnen overzien. Wel zo realistisch en ook taktisch interessant. Zo kun jij beneden aan een berg staan en niets zien, terwijl de computer je wel ziet omdat hij boven op diezelfde berg staat en dus jouw legers neer kan knallen. Z: Steel Soldiers wint dus ook deze veldslag van Emperor.



We zouden toch alleen oefen-munitie gebruiken?

GAMEPLAY

Er zijn in totaal een slordige dertig levels verspreid over zes planeten in Z. Da's behoorlijk wat daar de maps steeds groter worden. Het landjepik element daagt uit tot exploratie en agressief handelen. Bovendien vereist iedere planeet een iets andere taktiek. Genoeg uitdaging dus.
Ditzelfde gaat op voor Emperor; daar kun je per beurt kiezen waar je wat wilt aanvallen, heb je drie Huizen en kun je ook nog pacts kiezen. De basic gameplay is hetzelfde alleen de mogelijkheden zijn talrijker, waardoor Emperor misschien nipt iets meer biedt.
Ook de overall sfeer bij Emperor vind ik iets beter, al is het maar doordat 'stille' cartoonplaatjes je niet echt in het verhaal van Z: Steel Soldiers trekken. Daarnaast biedt Emperor meer variatie door de verschillende typen missies.
Hier wint Emperor dus net, maar Z: Steel Soldiers heeft eveneens sterke gameplay.



De roden hadden unaniem besloten niet meer in aktie te komen totdat de salarissen waren uitbetaald.



Z: Snow Soldiers.

PLAYSTATION

Shaba Games / Activision / Centresoft / 035-5394000 / www.activision.com

SCORE 77 | GRAPHICS 8 | SOUND 9 | GAMEPLAY 7 | BORIS

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Dat met dat skateboarden is natuurlijk allemaal leuk en aardig maar er zijn nog meer extreme sporten die de moeite van het checken waard zijn.

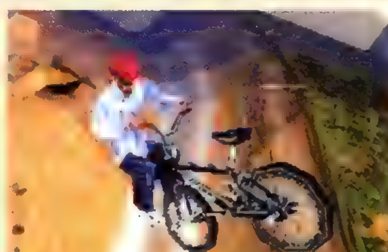
Nu het weer wat beter is, zie je in Amsterdam steeds meer van die gasten met hun bike in de half pipes en ik moet je eerlijk zeggen dat ik er wel respekt voor heb. Het blijft een raar gezicht, die grote kerels op die kleine bikes, maar toch.
Tony Hawk heeft de weg vrij gemaakt en de extreme sports markt blijkt opeens huge te zijn. Pro BMX is ook letterlijk mogelijk gemaakt dankzij Tony Hawk want de game gebruikt dezelfde engine als TH 2.
Dat zie je gelijk want de graphics van deze fietstopper doen echt niet onder voor al het moois dat we in onze favoriete skategame hebben gezien.

TONY HAWK ENGINE

Het sterkste punt van Pro BMX is dus de engine maar het is wel een beetje vreemd om een fietsgame te zien die eigenlijk in elk opzicht precies Tony Hawk is. De truuks, de graphics, de levels; het is allemaal net zo opgebouwd zoals we dat eigenlijk al kenden.
Tony Hawk gamers zullen de eerste keer dat ze Pro BMX spelen echter gelijk geïrriteerd raken door de controls die net ietsje anders zijn. De manier waarop je de truuks uitvoert is hetzelfde maar de timing is net een beetje anders en dat is echt essentieel. Het duurt bijvoorbeeld langer om je fiets na een stunt weer onder controle te krijgen dan bij het neerkomen met je skateboard.
Achteraf gezien blijkt het eigenlijk gewoon een kwestie van wennen maar omdat Activision zo overduidelijk niets heeft willen veranderen aan het hele Tony Hawk concept, kwam het wel allemaal een beetje rauw op mijn dak vallen en krijgt Mat Hoffman Pro BMX wel een beetje een zuur rip-off smaakje.

SOUNDTRACK

Pro BMX geeft je ook de mogelijkheid om zelf je eigen levels te ontwerpen. Ook dit is letterlijk hetzelfde gedaan als in Tony Hawk 2. Maakt verder niet uit want het blijft natuurlijk sowieso een koele optie.
En dan last but not least is er de soundtrack van Pro BMX die gewoon in één woord de Bomb is. Ik zou zelfs durven zeggen dat de tracks die je op deze CD vindt beter zijn dan wat we hoorden in Tony Hawk. Wat dacht je van Jurassic 5, Outkast, Dead Prez en Bad Brains die een goed beeld geven van waar de gemiddelde teen-age extreme sports kid zoal naar luistert.
Nou ja, ik ben er blij mee in ieder geval en ondanks dat ik Pro BMX behoorlijk geript vind, blijft het een vette titel die nog zeker een paar weken in mijn PSX terug te vinden zal zijn. ◄


Verdomme, staat dat stuur weer scheef!


En dan nu je linker neusgat over het ventieltje voor dubbele punten.

PLAYSTATION

Codemasters / Tel: 055-5263944 / www.codemasters.co.uk

SCORE 88 | GRAPHICS 7 | SOUND 7 | GAMEPLAY 9 | SKATE

LMA MANAGER 2001

Wat me vorig jaar zwaar verbaasde, was dat LMA Manager niet gereleased werd in de Benelux. Dat foutje is nu goed gemaakt.

Ik had LMA Manager 2000 overigens wel gespeeld en er zelfs nog een lovende preview over geschreven. Voor mijn gevoel stak deze managersim met kop en schouders boven de rest uit vanwege de overzichtelijke gameplay en de prima opties die de game kende.
Gelukkig kunnen we nu wél genieten van de nieuwste editie en... hij is nóg beter dan z'n voorganger! Op zich is er niet zo heel veel veranderd maar de puntjes die nog wat kleine tweaks konden gebruiken, zijn nu ook daadwerkelijk aangepakt.
Voor alle duidelijkheid: deze footiemanager is geheel gefocused op de vier hoogste Engelse (en nu ook Schotse) leagues, dus het is niet zo dat je met je favoriete Hollandse club aan de slag kunt. Mij maakt het geen ene reet uit want ik vind de Engelse competitie bijna net zo interessant als die van ons.
Anyway, er zijn verschillende opties waarmee je aan de slag kunt: Full Game (volledige seizoenen), Challenge (met veertien verschillende uitdagingen), Friendly Match (die je in staat stelt om met jouw eigen aangepaste team tegen een maatje met zijn eigen team te spelen) en Speed Play (waarin je elke dag snel beslissingen moet nemen).



Die kale is Jaap Stam.



Hopelijk doet Edje D. volgend jaar ook nog mee!

OVERZICHTELIJK

Ook nu valt weer op hoe makkelijk de menu's te bedienen zijn. Met de shoulder buttons kun je gemakkelijk overal doorheen bladeren en zul je zien dat alle statistieken en dergelijke uiterst overzichtelijk zijn weergegeven.
Voor je aan een game begint, kun je zelf bepalen of je zaken als trainingen, medische verzorging en de financiën zelf verzorgt of aan je staf overlaat. Wat wel zo fijn is, is dat je zo nu en dan toch zelf kunt ingrijpen wanneer je eerder besloten had om het aan anderen over te laten.
Nog een sterk punt van LMA is dat je nu nog bedachtzamer moet zijn met het aantrekken en verkopen van spelers. Ben je namelijk een manager van bijvoorbeeld een derde divisie club dan zul je vooral moeten zoeken naar spelers die onder het Bosman-arrest vallen. Alleen, heb je wel genoeg centjes om dat soort spelers hun salarissen te betalen? Kijk, dat zijn nou van die kleine details die een game als deze zo enerverend maken.
En heb je alles tot in de puntjes uitgedokterd, dan kun je aan de wedstrijden beginnen. Deze zijn ondanks de wat suffe graphics goed weergegeven in 3D en geven de resultaten van jouw voorbereidend werk uitstekend weer.
Om een lang verhaal kort te maken: ben je op zoek naar een top managergame, zoek dan niet verder. LMA Manager 2001 is de beste footie manager ooit. Op welk systeem dan ook. Echt. ◄

Sunflowers / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.technomage.de PC

JAN

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY	SCORE
7	7	7	73

TechnoMage is een aardig RPG-adventure dat meer op Silver lijkt dan op een Baldur's Gate of Diablo II. Simpel maar wel avontuurlijk en duidelijk gericht op jongere spelers.





Mallerd, niet waar de PU-lezers bij zijn.



Helden hebben altijd een hitte-bestendige reet.



Fee Rally zeker?

TECHNOMAGE

Technomage is een 3D RPG adventure vol spreuken, magie en monsters maar met een kiddie uiterlijk. Een gewaagde mix dus, maar ook een geslaagde?

Technomage heeft een beetje een vergelijkbaar verhaal als Arcanum; ook hier zijn er twee soortgelijke conflicterende overtuigingen in een fantasyland.
Technomage speelt zich af in het land Gothos dat bestaat uit twee steden: Dreamertown en Streamertown. De Streamers houden van machines en techniek en zijn wat angstig voor magie. De Dreamers houden zich juist bezig met magie en oude mythen van vroeger.
De twee steden leven vredig naast elkaar maar de held van het spel Melvin staat er tussenin. Melvin is namelijk het kind van een Dreamer en een Streamer, een soort halfbloed dus. Hij is de enige die verstand heeft van én magie én techniek (vandaar de titel).
Echter, door zijn aparte voorkomen en kennis hoort hij nergens bij en is hij eigenlijk zijn hele leven een buitenstaander. Een knaapje dat vroeger alleen zijn boterhammen knaagde op het schoolplein terwijl de rest aan het voetballen was. Maar daar gaat verandering inkomen; Melvin is namelijk held in wording.

BLOKKIG 3D

Melvin gaat op queeste omdat Gothos bedreigd wordt door een kwade macht. Hij ontmoet een andere halfling, de vrouwelijke Talis en ze vormen natuurlijk een duo.
Vervolgens mag je gaan battelen in acht werelden verdeeld over een heleboel levels. Aan het eind van iedere wereld wacht een levelboss (je zult je experience punten dus goed moeten verdelen) en onderweg kom je genoeg vijandelijke tovenaars en goblins tegen om je scherp te houden.
De wereld van Technomage is 3D maar tegelijkertijd erg blokkerig. De game is al weer een tijd in productie en dat kun je zien. De spreuken, overige effekten en de karaktertjes bewegen soepel maar de texturen en de 3D objekten in de wereld (bomen, rotsen) zien er een beetje slordig uit. De cartoony, kiddie sfeer blijft echter goed gehandhaafd.

JONGEREN

Aan alles in het spel merk je dat de game gericht is op de jongere gamer, voorbeelden zijn de zuurstokken kleurtjes, de koddige aaibare karakters en de relatief eenvoudige bediening.
Ook het karakter development is nogal simplistisch. Sunflowers heeft eveneens krampachtig geprobeerd leuk te zijn door de conversaties van een soort voorspelbare lach-of-ik-schiet humor te voorzien. De Engelse stemmetjes werkten voor mij daarbij niet echt.
De RPG elementen zijn wel aanwezig maar erg basic. Je krijgt steeds nieuwe spreuken en andere wapens maar het blijft allemaal zeer overzichtelijk en hapklaar. De besturing deed dan ook wat console-achtig aan. Niet zo vreemd aangezien de game ook op de PSX verschijnt en daar misschien wel beter tot zijn recht komt dan op de PC.

SUNFLOWERS

Het Duitse Sunflowers is met name bekend geworden door Anno 1602; een uitermate goede civilisatie sim die het in 1998 alleraardigst deed. In Duitsland ging dit spel zelfs 350.000 keer over de toonbank. Een opvolger annex prequel is alweer in de maak: Anno 1503.
Deed Infogrames goede zaken met het origineel; Anno 1503 wordt deze keer gedistribueerd door Electronic Arts. Het lijkt wel of die boefjes een neus hebben voor hits. Infogrames heeft het nakijken maar de gamers hebben weer een titeltje om naar uit te kijken.



Echte Friezen ontdooien pas als het gaat vriezen.



Makkie, ik heb een race-kever die loopt op Nandrolon.



Nu even niet meisje, ik voel net een hele natte wind opkomen.

PLAYSTATION 2

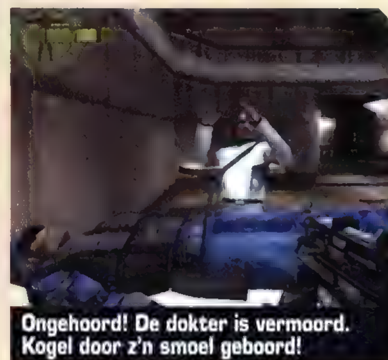
SCORE **88**

GRAPHICS	8	SOUND	8	GAMEPLAY	9

Red Faction is een shooter zoals we die nog niet hebben gezien op de PS2. Een sterk verhaal, heerlijke wapens en eindelijk een speelwereld die kapot kan!


Wat de ene kogel laat zitten, neemt de volgende wel mee.


Mevrouw, pas toch op dat u uw pantalon niet besmeurt.


Ongehoord! De dokter is vermoord. Kogel door z'n smoel geboord!


Geintje; ik schiet effe de veters uit z'n schoenen.

RED FACTION

De meeste shooters op de PS2 waren recht toe recht aan arcade knallers of mindere poorts van hun PC broeders. Red Faction is de eerste shooter met een goed verhaal, een spannende sfeer én nieuwe elementen.

Red Faction is simultaan ontwikkeld voor PC en PS2. Begonnen met de engine voor de PC is men van daaruit aan beide games afzonderlijk gaan werken en daarmee is Volition een stuk serieuzer aan de slag gegaan dan menig andere developer. Waar je in veel shooters slechts tegenstanders kan neerschieten en af en toe een muur of luik kapot knalt, draaide Volition de boel om; ze wilden dat alles kapot kon en daarna besloten ze wat moest blijven staan, om het spel speelbaar te houden. De veel geroemde Geo-Mod engine laat de speler namelijk grote delen van de levels aan gort knallen en niet puur voor de lol maar met een wezenlijke invloed op de gameplay. Daarnaast kent Red Faction een sterke verhaallijn en fraaie scripted sequences die menig PS2 shooter tot nu node miste.

MAN ON MARS

Het verhaal achter Red Faction is dat van Parker. De speler kruipt in de huid van deze avontuurlijk ingestelde gast die op 't moment zonder werk zit. Parker ziet de affiches van Ultor, een enorme mijncoöperatie die werk aanbiedt op Mars.
De planeet Mars heeft een enorme aantrekkingskracht op Parker; een nieuwe planeet vol geheimen en nog niet ontdekte gebieden. Echter, als hij zich eenmaal heeft aangemeld bij Ultor verandert z'n droom in een nachtmerrie.
De mijnwerkers moeten onder barre

Volition / THQ / Atoll Soft / Tel:0318-505464 / www.redfaction.com



DE WAPENS

Geen shooter zonder guns, hier is je arsenaal.
- Handgun 12 mm
- Kleefmijn
- Stroomstoot knuppel
- Shotgun
- Sniperrifles
- Gewone rocketlauncher
- Zware rocketlauncher
- Assault rifle
- Machinegeweer
- Zwaar machinegeweer
- Granaten
- Schild
- Vlammenwerper
- Railgun
- Draagbare bazooka annex superkanon

Al deze wapens hebben een primaire en een secundiare mode en sommige hebben als extra gadget X-ray of infrarood screenings. Hoe dan ook, hier zul je een hoop lol aan beleven.

omstandigheden tien uur per dag werken en zijn niets meer dan slaven. Overal staan gewapende bewakers en wie niet hard genoeg werkt, krijgt de kogel. De barakken zijn verkapte gevangenisblokken en de sfeer is om te snijden. Als dan ook nog eens een mysterieuze ziekte - aangeduid als de plaag - zich aandient, wordt de situatie onhoudbaar.
Een opstand staat op het punt uit te breken...

VERHALEND

De game begint als je er net een werkdag op hebt zitten en een van de mijnwerkers een woordenwisseling heeft met een guard. Voor je het weet ontstaat er een gevecht en wordt de mijnwerker neergeknald. Dat blijkt de welbekende druppel voor iedereen, met als gevolg een gewelddadige opstand. Guards schieten op alles wat rood is (de kleur van het pak van de muitende mijnwerkers) en je bent gedwongen de gun op te pakken en voor je leven te knokken.
Vanaf dat moment is er geen weg meer terug. Onderweg stuit je op andere mijnwerkers die ook wapens hebben vergaard en ten strijde trekken tegen de brute bewakers. Al snel krijg je een boodschap van het verzet dat zich Red Faction noemt. Het is jouw taak om het verzet te vinden, je bij ze aan te sluiten en de rebellen naar de vrijheid te leiden.

Tegen deze achtergrond vindt de gameplay plaats die mooi wordt afgewisseld met verhalende scènes en scripted events. Je voelt je echt pissig worden, wanneer de brute bewakers weer een paar van je bevriende collega's afknallen. Deze grimmige sfeer gecombineerd met het mysterieuze van de planeet Mars blijft gedurende het hele spel goed gehandhaafd.

GATENKAAS

Red Faction is en blijft natuurlijk een shooter maar dan wel een heel bijzondere. Het kapot schieten van de omgeving is niet alleen leuk maar heeft daadwerkelijk een funktie en gevolgen voor de gameplay. Zo kun je soms rotsen kapot schieten om je eigen paadje te creëren. Ook kun je soms letterlijk de grond onder bewakers hun voeten vandaan knallen waardoor ze naar beneden lazeren. Glas, steunbalken en plafonds kunnen vaak kapot, hetgeen voor de nodige rotzooi zorgt. Zeker wanneer deze puinhoop op je tegenstanders klettert.
Erg fraai is dat sommige wapens een scan LCD hebben. Zo kun je zien of er mensen achter een muur staan en kun je door die dezelfde muur heen schieten zonder dat de tegenstander je ooit heeft opgemerkt. Dit geldt ook voor guards die onder of boven je staan, mits de aanwezige steensoort door de programmeurs als optionele gatenkaas is bestempeld.

SPOOKY

Gelukkig is Red Faction geen Serious Sam. Begrijp me niet verkeerd, hersenloos knalwerk is lekker op z'n tijd, maar Voliton probeert naast alle aktie tevens een pakkend verhaal te vertellen.

ODE AAN ARNIE?

Tijdens het spelen drong één film zich voortdurend aan mij op: Total Recall met Arnold Schwarzenegger in de hoofdrol. Ook hier is de planeet Mars het decor van een strijd tussen een machtige, meedogenloze coöperatie en het verzet. En ook hier gaat het om mijnen die een geheime, buitenaardse kracht verbergen. Eén van de voertuigen, de drilboortank, komt rechtstreeks uit Total Recall. Ben benieuwd wanneer Paul Verhoeven (de maker van Total Recall) en z'n team bij Volition aan de telefoon hangen met een royalty claim.

Ook de tegenstanders zijn een stuk serieuzer en hebben een behoorlijke AI. Ze duiken weg, rennen heen en weer en zijn dus moeilijker te raken. Soms schreeuwen ze om back-up, de andere keer smeken ze om genade. Je vijanden kunnen net als jij krachtige wapens krijgen en de steunbalken boven je hoofd kapot schieten.

Daarnaast zorgen diverse voertuigen - zoals een gigantische drilboortank waar je complete gangen mee kunt boren en een onderwater artilleriemachine - voor de nodige afwisseling. Met name het onderwater level waarin je in het donkerblauwe water onder het ijs vaart én vecht is behoorlijk spooky.



Petje af voor de Geo-Mod engine. We zijn er stuk van.



Effe lachen naar het kogeltje.



Hé blauwen, zeg maar tegen jullie vrouwen, dat de tijd is gekomen om te rouwen.

PC

SCORE **78**

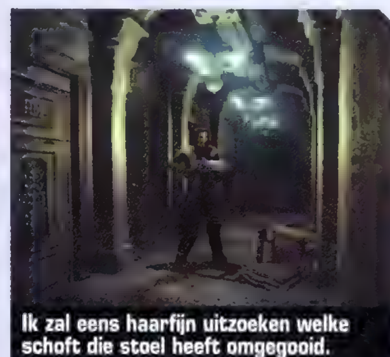
GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8	8	7

AitD is genieten voor iedere survival horror gamer die veel lezen niet erg vindt. Hoewel de gameplay wat mankementen vertoont, is de spanning om te snijden.

ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE


Hé Carnby ouwe rukker, tijd niet gezien!


Snuif, snuif... is 't eetbaar? Is 't een vrouwtje?

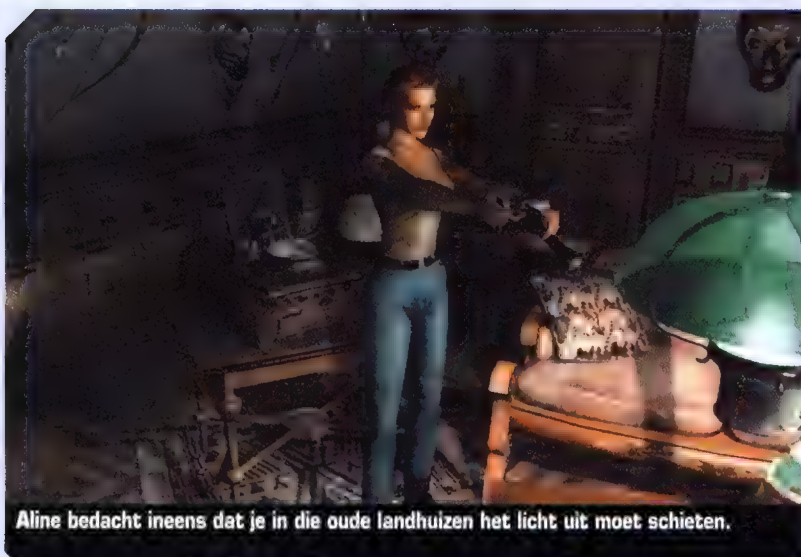

Ik zal eens haarfijn uitzoeken welke schoft die stoel heeft omgegooid.


Sterf, jij sprekend op mijn schoonmoeder lijkend schepsel!


Alone in the dakgoot.

Darkworks / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.aloneinthedark.com


JEROEN


Aline bedacht ineens dat je in die oude landhuizen het licht uit moet schieten.


Het was Edward een compleet raadsel door welke oorzaak het gezellige avondje kwartetten zo plotseling tot een einde was gekomen.

Infogrames pakt groots uit met dit deel van Alone in the Dark. The New Nightmare verschijnt op maar liefst vijf verschillende platformen. Na de DC, PSX en GBC bespreken we nu de PC versie.

Dat zal wel even schrikken zijn om mijn kop boven aan de pagina van een PC game te zien in plaats van die van Jan of J.J. Maar ja, die knakkers zitten op het moment van schrijven op de E3 en zo kan ik dus fijn effe wat gamepies van het thuisfront meepikken.
Ik weet dat ik PU's fanatiekste PC gamers niet kan evenaren laat staan overtreffen maar ik ken AitD tot in de details en speel regelmatig PC games. Ik ben dus zo vrij om te denken dat ook ik een behoorlijk gedegen oordeel over dit spel kan geven.

THE STORY

Het verhaal heb ik al enigszins uit de doeken gedaan in het vorige nummer maar ik zal het nog even kort samenvatten.
Edward Carnby, een paranormale detective, hoort dat zijn beste vriend Charles Fiske, is vermoord op Shadow Island. Hij gaat op onderzoek uit en reist samen met de Française Aline Cedrac af naar Shadow Island. Tijdens de vlucht worden Edward en Aline door een monster aangevallen en weten ternauwernood uit het vliegtuig te springen. Edward belandt op het strand en Aline op het dak van een landhuis. Nu heb je de keus: ga je verder met Edward of Aline.
Ga je verder met Edward dan beschik je in eerste instantie over een pistool, niet dat het veel uitmaakt want de monsters lijken niet echt dood te willen. Rennen is dus een beter alternatief. Is je keuze gevallen op Aline dan moet je het doen met een miezerig zaklantaarntje maar al gauw kom je er achter dat het straaltje licht uiterst effektief is om monsters op afstand te houden.

HOOGSTANDJE

Grafisch ziet de game er heel goed uit. De voorgerenderde achtergronden zijn allemaal prachtig maar dat mag je ook verwachten van een PC game. Ook de lichteffekten zijn om van te snoepen, het blijft een mooi gezicht om alleen met behulp van het licht van je zaklamp de omgeving af te speuren naar objekten die je kunnen helpen bij je zoektocht. Ook de muziek is fantastisch; de rauwe techno sound die regelmatig aanzwelt, lijkt voor de game gemaakt (en dat is ie ook natuurlijk). De sfeer is zonder meer beklemmend, zelden ben ik zo geschrokken als tijdens het spelen van deze game. Ik wist waar en wanneer de monsters zouden opduiken en toch moest een flink deel van mijn onderbroekencollectie de wasmand in. De timing van geluid en beeld is zo goed gedaan dat je geen andere keus hebt, je schrikt je gewoon het apezuur.

PUZZELEN

Ik heb in mijn PSX verhaal al door laten schemeren dat AitD geen zombie knalfestijn is zoals we dat kennen van bijvoorbeeld Resident Evil; je komt de monsters maar mondjesmaat tegen.
In AitD gaat het echter om het verhaal, je wordt er helemaal ingezogen en je moet en zal weten wat er aan de hand is. Je leest dan ook heel wat af in deze game en het zijn niet telkens drie of vier velletjes papier die je voor je kiezen krijgt. Nee, er zitten boekwerken bij die 35 (!) pagina's dik zijn.
Je kan het natuurlijk naast je neerleggen en denken 'wat kan mij het schelen, ik doe het op mijn eigen manier' maar iedere pagina, iedere foto bevat een aanwijzing voor het oplossen van een puzzel. Puzzels die je steeds dichter in de buurt brengen van de oplossing van het mysterie achter de dood van je beste vriend.

MIKKEN

AitD is dan wel geen knalfestijn geworden maar het handjevol monsters dat je tegenkomt is in eerste instantie niet dood te krijgen. Ik had het idee dat ik met m'n kogels meer aan lucht verplaatsen deed dan aan monsters killen.
Sta je recht voor een zombie en schijn je met je zaklamp recht in z'n toetert dan mag je er toch vanuit gaan dat je er recht voor staat. Dus ik haal de trekker over en raak... helemaal niets. Weg uiterst zeldzame kogel. Dat had volgens mij toch een stukje beter gekund. Niet dat er meer munitie in de game moet worden gestopt maar het mikken gaat echt niet nauwkeurig. Nu loop je kogels te verknallen terwijl dat helemaal niet noodzakelijk is.
Een ander puntje van kritiek betreft het puzzelgedeelte. De game vervalt op dat punt te veel in herhaling en dat is jammer. Je blijft eigenlijk iedere keer hetzelfde doen, voorwerpje zoeken, deurtje openen, opnieuw voorwerpje zoeken, lezen, enzovoorts. Ik denk dan ook dat veel mensen de game maar één keer spelen en de verhaallijn van de andere hoofdpersoon zullen laten voor wat het is. ◄


Bek open! Wie Aline heeft opgevreten moet vreselijk naar knoflook stinken.

GRONDLEGGER

Alone in the Dark was er al voordat Resident Evil zijn opwachting maakte. Dit deel is namelijk al weer deeltje vier van een reeks die als de grondlegger van het survival horrorgenre wordt gezien. In de tijd dat de 486 een vette PC was, maakte dit eerste 3D adventure al furore en was een must voor iedere adventure liefhebber.
De hoofdrol was in de eerste drie delen ook weggelegd voor Edward Carnby, de grootvader van de hedendaagse Edward. Deeltje vier van de serie doet zijn voorgangers eer aan, zeker als het gaat om de Indiaanse magie en de sfeer.
Misschien wel aardig ter lering en vermaak: deelt twee van AitD scoorde in de PU een 8,5 en deeltje drie een 8, beide delen kwamen alleen uit voor de PC (deel 1 is om duistere redenen nooit gereviewd).

PLAYSTATION 2

Codemasters / Tel: 055-5263944 / www.codemasters.co.uk

SCORE 85

GRAPHICS 7 | SOUND 9 | GAMEPLAY 9

Een absolute must-have voor de zolderkamer-producers onder jullie. De weg naar wereldfaam is met de MTV Music Generator 2 opeens een heel stuk korter geworden!



SKATE



MTV MUSIC GENERATOR 2

Wie vorig jaar al de tijd van z'n leven had met Music 2000 (de Europese versie van MTV MG) op de PSX, zal nu helemaal uit z'n dak gaan met deel 2 op de PS2.

Hoe moet ik dit produkt nu in hemelsnaam beschrijven? Het is geen game, laat ik het er maar op houden dat het software is waarmee je op een creatieve manier met muziek bezig kunt zijn.
De PSX versie die vorig jaar gedropt werd, was zeker wel oké maar uiteindelijk moest je het toch doen met hetgeen je voorgeschoteld werd.
Dat is nu met de PS2 wel anders; alle opties uit deel 1 zijn nog steeds aanwezig, alleen zijn er nu dankzij de power van de next-gen console nog meer opties in het geheel verwerkt. Zo is het nu bijvoorbeeld mogelijk om naast de meer dan 10.000 beschikbare geluiden, drumloops, effekten et cetera ook zelf samples in je eigengemaakte songs te verwerken. Moet je wel even een USB sampler voor aanschaffen maar dan gaat er echt een hele nieuwe wereld voor je open.

LEKKER CREATIEF

Ook nu is het weer zo dat je kunt kiezen uit voorgeprogrammeerde geluiden, riffs en drumloops van een achttal verschillende muziekstijlen waaronder rock, trance, garage en R&B. Wel erg jammer trouwens dat rap er niet tussen zit maar ach, rap producers werken toch grotendeels met samples van platen, dus wat dat betreft biedt die USB sampler zeker uitkomst.
Elk geluid kan worden gesleept naar een speciale music layout sheet, waarna je het in de vorm van een blokje erop kunt plaatsen. Pfff...lastig uitleggen hoor, dit! De zogenaamde pointer user-interface is nu in ieder geval nog sneller en makkelijker te bedienen. Daarnaast is het tevens mogelijk om nog meer sounds op zo'n layout sheet te droppen, zodat je vele malen creatiever te werk kunt gaan dan op de PSX het geval was.
Nu moet ik wel zeggen dat ik wat sommige muziekstijlen betreft de sounds niet allemaal even geweldig vind (m.a.w. aardig wat pre-programmed sounds zijn crap) maar het overgrote deel is wel degelijk bruikbaar. En als je tijdens het creatieve proces even door de bomen het bos niet meer ziet, dan check je toch even de soundtrack waarop artiesten/DJ's als David Morales, Gorillaz, Roni Size en Funkmaster Flex het goeie voorbeeld geven?

JAMMEN

De 'create a video'-optie is er ook nog steeds. Deze optie bestaat uit allerlei visuele effekten die op het ritme van je composities meedeinen. Een leuke toevoeging maar niet meer dan dat. Waar het per slot van rekening om draait, is de muziek zelf, nietwaar?
Een interessantere optie is de Four Player Multi Jam mode. Hierin kun je met z'n vieren in een splitscreen een jamsessie houden en met een multitap kun je dit zelfs met z'n achten doen. Alleen is het dan maar de vraag of je in je vriendenkring zeven maatjes kunt vinden die minstens zo muzikaal zijn als jij. Anders leidt deze optie alleen maar tot frustraties ('hé eikel, speel nou eens in de maat man!!').

MUSIC WAS MY FIRST LOVE

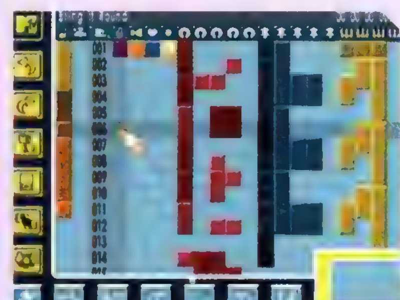
Kortom: de verbeteringen ten opzichte van het eerste deel zijn niet echt baanbrekend (de toepassing van de USB sample kit daargelaten) maar met het uitgebreidere scala aan sounds en de nog makkelijkere bediening zal elke muziekliefhebber zonder twijfel vele uren op een andere manier met de PS2 aan de slag gaan dan dat ie tot op heden gedaan heeft. Het begint er nu eindelijk op te lijken dat de console zijn naam als home entertainment system eer aan begint te doen. Want een ding is zeker: de MTV Music Generator 2 is zwaar entertaining. ◀



Luister naar dit plaatje voor het geluid van 't onverdoofd castreren van 'n vlo.



Je kunt natuurlijk ook gewoon de blauwe piste nemen.



En als je er genoeg van hebt, ga je lekker Tetrissen.

Sega / Atoll Soft / 0318-505464 / www.sega.com

DREAMCAST

DRE

GRAPHICS 8 SOUND 9 GAMEPLAY 9

SCORE 90

Seaman is een angstaanjagende game die het gegeven 'virtual pet' een complete twist geeft. Gelukkig is Seaman een beetje een naar monster, anders was ik écht van 'm gaan houden!

SEAMAN

Seaman is een soort lelijke vis met een nog lelijkere mensenkop en vanaf zijn geboorte jouw digitale vriend! Een soort onderwater-tamagotchi dus? Gedeeltelijk wel, maar Seaman gaat een heel stuk verder dan dat.

Om te beginnen moet je er als Seaman-bezitter natuurlijk voor zorgen dat het aquarium van je Seaman de juiste temperatuur heeft en dat hij met enige regelmaat wordt gevoerd. Doe je dat niet dan gaat hij dood, je weet hoe dat werkt.
Je kunt Seaman, net als een echte goudvis, dus niet alleen laten. Ook al staat je Dreamcast uit, hij zal voer, aandacht en verzorging nodig hebben. Ga je een week op vakantie en vergeet je de VMU met je digitale huisdier aan je buurman te geven met een briefje met instrukties erbij dan drijft hij bij thuiskomst morsdood aan de bovenkant van je televisie en is het later voor je!

Het grootste verschil met de Tamagotchi is eigenlijk dat Seaman niet echt een heel vriendelijk wezen is. Sterker nog, het mag dan je digitale vriendje zijn, mocht je dit wezen in werkelijkheid tegen het lijf lopen dan zou je je snel uit de voeten maken en een veilig heenkomen zoeken. Hij ziet er eng uit en heeft de meeste tijd echt een kuthumeur. Wat extra eten verandert hier helaas geen ene moer aan.

NEW SHIT

De manier waarop je met Seaman omgaat is absoluut uniek te noemen. Het is namelijk zo'n beetje de eerste game waarbij je echt gebruik maakt van verbale communicatie. Terwijl je natuurlijk de analoge joystick gebruikt om tegen het ruitje van het aquarium te tikken of Seaman over zijn bolletje te aaien, draait alles om de conversaties die je via de bijgeleverde microfoon hebt met het zwemmende vismannetje. Hoewel conversaties? Het zijn meer pogingen tot conversatie, want een zinnig gesprek met je Seaman voeren, is nog moeilijker dan aan een Amerikaanse toerist uit te leggen dat Amsterdam niet in Zweden ligt en we hier onze bejaarden niet massaal vermoorden.

In het begin kent het beestje slechts een handvol woorden maar naarmate je langer met hem praat, lijkt hij in rap tempo bij te leren. Een knap staaltje AI, wat er echter niet volledig voor lijkt te kunnen zorgen dat de gesprekken er veel zinniger op worden. Meestal begrijpt het monster absoluut niet waar je het over hebt, zelfs al vraag je 'm alleen of ie nog een beetje gelachen heeft in dat aquarium van hem. Sterker nog, vraag 'm hoe het met hem gaat en hij begint zomaar een hele tirade af te steken waar geen touw aan vast te knopen valt. Nogal verwarrend maar daarom niet minder leuk.

FREAKY

Als je een flinke tijd op Seaman hebt gepast en een beetje beter met hem overweg kunt, begint het spel wel een beetje freaky te worden. Je zwemmende vriend stelt namelijk constant vragen. Over je werk, over je liefdesleven, over je familie en in latere gesprekken komt hij hierop terug en refereert hij aan je antwoorden. Nogal eng als je weet dat al deze wijsheid computer simulated is.
Als het een wat aardiger beestje was geweest, had hij misschien je beste vriend kunnen worden en misschien heeft Sega er wel expres een naar rotzakje van gemaakt, zodat je er meer uit interesse mee gaat spelen dan uit liefde.
Toch voel je op je klompen aan dat games met een dergelijke sterke AI en Voice-Recognition erg meeslepend zijn en zal je misschien over een paar jaar liever met je virtuele 'beste vriendje' gaan spelen dan met je buurjongens en dat is wel een beetje eng.


Effe boodschappen doen. Bij Zeeman natuurlijk.


Ja, ik ben een chagrijn... en m'n vrouw is een viswijf!


Toch lijkt die gast wel wat op Mark tijdens een functioneringsgesprek.


Seaman wordt alleen vrolijk van een joint. Een visstickie. Hahahaha.


Volgens mij is 't gewoon een mislukte snorkel.

PC

Cryo Interactive / Homesoft / Tel: 023 -5311241 / www.arthur-game.com

SCORE 71 | GRAPHICS 7 | SOUND 8 | GAMEPLAY 7 | JAN



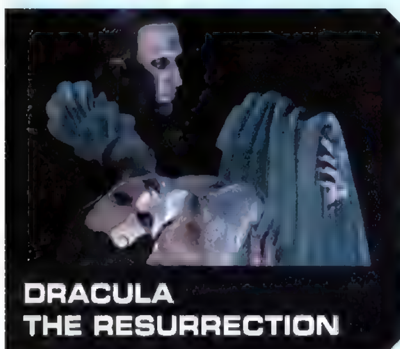
ARTHUR'S KNIGHTS 2

Arthur's Knights 2 doet wat ouderwets aan en niet alleen omdat het in het verleden speelt. Cryo mag dan o zo trots zijn op hun 3D Cryogen engine; de werelden van AK 2 zijn fraaie maar statische tekeningen waarin her en der een kip, boom of huisje is geplaatst. Van interaktie is geen sprake, je mag er alleen doorheen lopen. De handelingen bestaan voornamelijk uit praten, iets pakken of een korte knokpartij. AK 2 wordt daarmee een spel voor liefhebbers van ridderverhalen met het geduld van een oude bejaarde op leeftijd.
AK 2 kent twee verschillende verhaallijnen die je kunt beschouwen als aparte games, de aktie verloopt namelijk compleet anders en zelfs binnen die twee verhaallijnen zijn er verschillende wegen naar succes. De karakters in het spel reageren op jouw akties. Handel je bruut, dan zal men je tegenwerken, terwijl bij nobele daden veel hulp te verwachten valt.
Het is jammer dat de diepte van het verhaal verneukt wordt door een roestige besturing, trage gameplay, te donkere en onduidelijk interface en 3D karakters met hoekige hoofden en een onnatuurlijk bewegingspatroon.
Mij irriteerden deze onvolkomenheden behoorlijk, en hoewel ik denk dat ridderfreaks best geïntrigeerd zouden kunnen raken door dit spel, moeten ook zij beseffen dat ze dan heel wat gebreken op de koop toe moeten nemen.

PLAYSTATION

Microïds / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.dreamcatchergames.com/games/playstation_games.html

SCORE 50 | GRAPHICS 7 | SOUND 6 | GAMEPLAY 4 | JEROEN



DRACULA THE RESURRECTION

Dracula the Resurrection is een soort point and click adventure waarin puzzelen centraal staat.
DtR vertelt het verhaal over Jonathan Harker, een dappere dodo die in 1897 Dracula vermoordde uit wraak voor het ontvoeren van zijn mooie vriendin.
Althans hij dacht dat Dracula dood was, zeven jaar na dato is ons vampiertje echter ineens weer springlevend en is Jonathan's vriendinnetje opnieuw in zijn macht. Tijd voor onze held om de knoflook uit de groentela te halen.
Het verloop van het verhaal is een vaststaand gegeven, het is aan jouw om de puzzelstukjes in elkaar te leggen en zo speel je de game vrij simpel uit. Hoewel simpel...
Je speelt de game door de ogen van Jonathan, je kunt 360 graden om je heen kijken en met behulp van een stip kun je bepaalde akties ondernemen.
De stip zal veranderen als een bepaald objekt hot is. Klinkt vrij simpel en dat is het ook, als je weet waar je moet kijken. De objekten die je moet aanklikken om verder te komen, zijn nogal onduidelijk en je loopt daardoor het grootste deel van de game rondjes te draaien op zoek naar een hot objekt.
Grafisch is de game ook al niet van hoogstaand niveau en sommige puzzels zijn (letterlijk en figuurlijk) vergezocht, je zoekt af en toe echt naar een speld in de hooiberg.

PC

In Utero / Cryo / Homesoft / Tel: 023 -5311241 / www.homesoft.nl

SCORE 52 | GRAPHICS 8 | SOUND 8 | GAMEPLAY 4 | J.J



JEKYLL AND HYDE

Het verhaal van Jekyll and Hyde leent zich perfekt voor een game. De held kan zich namelijk opsplitsen in twee karakters, Jekyll en zijn evil alter ego, Hyde en dat zou twee totaal verschillende soorten gameplay kunnen opleveren. Als de game speelbaar was geweest, tenminste.
J&H speelt zich af in het Londen van 1890. Een schimmige periode vol creepy omgevingen die zo goed zijn weergegeven dat ze zelfs mij flink wat kippenvel bezorgden en dat wordt nog versterkt door de sound en de vreselijk gore monsters.
Helaas gaat het daarna helemaal fout. Grote boosdoener is de camera, die zwabbert echt alle kanten op en schiet soms gewoon uit. Ook raakt er regelmatig een voorwerp tussen de camera en jouw held en dan zie je dus niets.
Om het nog erger te maken, is de besturing ook nog eens door een gestoorde geprogrammeerd. Pijltje vooruit is vooruit, oké, maar pijltje achteruit is omdraaien en de andere kant op lopen, in plaats van een stukje achteruit deinzen en dat breekt je zwaar op bij het battlen want om klappen op te vangen dien je opzij of achteruit te kunnen lopen en dat kan dus niet!
Het gezwabber en gepiel zorgden ervoor dat ik het na vier uur spelen helemaal had gehad met dit spel want hoe goed de verhaallijn ook is, als een game niet speelt dan houdt het op.

PC

PopTop Software / GOD Games / Take 2 / Centresoft / Tel: 035-5394000 / www.poptop.com/Tropico.htm

SCORE 87 | GRAPHICS 8 | SOUND 9 | GAMEPLAY 9 | JAN



TROPICO

In Tropico speel je een diktator op een tropisch eiland in de Caraïben. Je taak is om het eiland, dat geteisterd wordt door armoede, geweld en werkloosheid, weer op de rails te krijgen. Hoe je dat doet, hangt helemaal van jou af.
In het begin van het spel kun je random kiezen en alles instellen: politiek klimaat, economie vorm, vegetatie, grootte van 't eiland enzovoorts. Daarna kun je aan de slag met of zonder vast doel, één zaak staat echter altijd voorop: aan de macht blijven. Ben je vertrouwd geraakt met de ontelbare opties dan kun je ook een tiental pittige fixed scenario's spelen.
Je kunt in Tropico erg veel micromanagement doorvoeren. Iedere scheet van wie dan ook kun je checken en al je beslissingen hebben gevolgen. Je kunt zelfs iedere inwoner (500!) volgen en beïnvloeden door op hem of haar te klikken waarna je een trits tabbladen krijgt met eigenschappen als hapiness, politieke achtergrond, werk, gedachtewereld et cetera.
Je kunt verder belastingen verlagen, prijzen verhogen, mensen omkopen, oproerkraaiers laten oppakken of politieke tegenstanders op straat laten executeren. Alles kan en geen intrige is te smerig in Tropico.
Het enige nadeel is dat je soms te veel door menuutjes loopt te klikken, waardoor de vaart er iets uitgaat maar de sloot aan leuke opties maken dat meer dan waard.

Godgames / Take2 Interactive / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.godgames.com — PLAYSTATION 2

SKATE — GRAPHICS 6 — SOUND 7 — GAMEPLAY 6 — SCORE 66

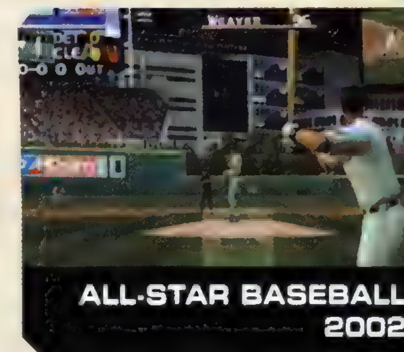
Na de PC, Mac en Dreamcast wordt ook de PS2 getrakteerd op de off-road racer 4X4 Evolution. Nou ja, getrakteerd... In tegenstelling tot de andere systemen kan hier niet online tegen elkaar gespeeld worden, wat een behoorlijke aderlating is en dus moet er behoorlijk wat tegenover staan wil deze titel de PS2-gamers bekoren.
Vreemde beslissing trouwens van Gathering of Developers om de titel ook voor deze next-gen console te laten ontwikkelen door Terminal Reality, daar ie niet bepaald succesvol was op de andere systemen.
Anyway, wat heeft 4X4 Evolution ons dan wél te bieden? Allereerst meer dan 100 gelicenseerde trucks en SUV's (Sports Utility Vehicles), een vijftiental tracks met de nodige shortcuts en vier racing modes.
Op zich genoeg om je een tijdje mee bezig te houden, zou je denken. Mwoah, mits je je niet stoort aan de saaie omgevingen, de matige gameplay (de wagens zijn niet bepaald stabiel te noemen) en de niet al te boeiende race opties.
Eigenlijk vond ik de enige interessante optie de Career mode, waarin je in een hele zooi events centjes bij elkaar kunt sprokkelen voor nieuwe onderdelen en trucks.
De sound is verder op zich wel oké maar zet daar de minpunten tegenover en kom net als ik tot de conclusie dat GOD eigenlijk nooit aan deze versie had moeten beginnen.


4X4 EVOLUTION

Acclaim / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.acclaim.com — PLAYSTATION 2

BORIS — GRAPHICS 8 — SOUND 8 — GAMEPLAY 6 — SCORE 75

All-Star Baseball 2002 is het voorspelbare vervolg op All-Star Baseball 2001 dat sommigen van jullie misschien nog kennen van de N64. Persoonlijk heb ik het nooit gespeeld want als er één genre sportgames is waar ik echt een gruwelijke schijthekel aan heb dan zijn het wel baseballgames.
Echt waar, ik vraag me wel eens af waarom dit soort titels nog in Nederland op de markt wordt gebracht terwijl distributeurs klagen over de lage verkoopcijfers van (goede) Dreamcast games.
Nou ja, lekker belangrijk, waar hadden we het over... oh ja, baseball. Ik heb All-Star Baseball 2002 een kleine tien minuten uitgebreid getest en ik kwam tot de conclusie dat je, net als in het vorige deel overigens, met je knuppel tegen een bal moet slaan.
Dit is makkelijker gezegd dan gedaan want er komt nog heel wat kijken bij dat slaan met die knuppel. Zo kun je hoog slaan en laag slaan en hard of zacht. Ik koos voor hard en hoog en tot mijn ongekende verbazing raakte ik ook daadwerkelijk de bal.
Gelijk begonnen mijn mannetjes te rennen dat het een lieve lust was en voor ik goed en wel in de gaten had wat er gebeurde, was ik alweer out. Ach ja... misschien heb ik meer geluk bij All-Star Baseball 2003. Kan haast niet wachten...


ALL-STAR BASEBALL 2002

Xplorys / Tel: 072-5611503 / www.xplorys.com — PC

ED — GRAPHICS 4 — SOUND 4 — GAMEPLAY 4 — SCORE 40

Voor Beat Up Miljonairs hebben we gezocht naar een PU tester met hersens. Tevergeefs natuurlijk want alleen ik beschik nu eenmaal over genoeg intelligentie om een dergelijk kennisspel tot een goed einde te brengen.
Nou dat is dan ook gelukt, denk echter niet dat wanneer je de computer verslaat door alle antwoorden goed te hebben, er iets bijzonders gebeurt, maar enfin.
Wie al met een schuin oog naar de cijfers heeft gekeken, begrijpt dat ik geen hoge pet van deze game op heb. Oké lage cijfers voor graphics (niveau 1992) en sound (ooit van lip-sync gehoord?) doen bij zo'n vraag en antwoord spelletje nauwelijks ter zake. Als de vragen maar goed zijn... en dat zijn ze niet.
Wat is namelijk het geval, een heel groot deel van de vragen is vertaald uit het Amerikaans en betreft dus typische Amerikaanse feitjes en weetjes waarvan wij in Nederland niet of nauwelijks op de hoogte zijn. Of weet jij hoeveel homeruns Babe Ruth in 1921 bij elkaar sloeg?
Verder is de gameplay traag en heel flauw (geef je tegenstander klapjes), het commentaar eentonig, het aantal vragen beperkt, de afwerking slordig (spelfouten) zodat alleen een uiterst sterke selektie kennisvragen de boel nog recht had kunnen trekken. Is dus niet het geval en dat maakt van elke gulden die je aan deze game besteedt een verspilde.



BEAT UP MILJONAIRS

Take 2 Interactive / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.take2games.com — PLAYSTATION

SKATE — GRAPHICS 6 — SOUND 7 — GAMEPLAY 7 — SCORE 68

Ho, stop... heb ik iets gemist of zo? Deze game is toch al een jaar of drie geleden besproken? Nou ja, de baas zegt 'reviewen die hap', dus...
Ik vond het in ieder geval wel frappant om op de achterkant van de CD-box '© 1998-2001' te lezen. Is deze Duke-versie destijds nooit in Europa uitgekomen? Of is het een budgettitel? Dat zou ik me best kunnen voorstellen want hij oogt intussen behoorlijk verouderd, vooral in grafisch opzicht.
Ik moet eerlijk toegeven dat ik nooit zo'n Duke-fan was (tja, smaken verschillen) maar ik wist wel dat Duke's humor in combinatie met keiharde aktie het altijd wel goed deed bij een hoop gamers.
Ook deze titel zal de fans weer behoorlijk kunnen plezieren want ondanks de ietwat slordige graphics kan er weer volop geknald worden op pig cops en een hele zooi buitenaardse scumbags. En dat alles vanuit een third person view. Hierdoor zullen de gamers die bekend zijn met de first person games van de man, wel even moeten wennen aan de besturing maar dat zit er na een kwartiertje wel ingebakken.
In TTK kun je in onder meer het Wilde Westen, het oude Rome en in de middeleeuwen weer lekker uit je dak gaan. Mits je een Duke-aanhanger bent althans want ik ben bang dat de meeste gamers onder jullie liever voor spellen gaan die wat minder gedateerd ogen.


DUKE NUKEM: TIME TO KILL

NINTENDO 64 Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.kirby64.com

SCORE **69** | GRAPHICS 7 | SOUND 6 | GAMEPLAY 7

Als de game wat uitgebreider was geweest en wat langer houdbaar, had ik 'm zeer zeker een hoger cijfer gegeven. Toch is 't geen onaardig spelleke geworden.


SKATE





Lijkt me een Chinese treurwilg.



Kom naar beneden en sla je slag!


Sla die brand uit! Straks hebben we een uitslaande brand!

KIRBY 64 THE CRYSTAL SHARDS

In de rest van de wereld is deze game al zeker een jaar uit maar nu kunnen ook wij eindelijk genieten van Kirby's avontuur op de N64.

De gameplay van Kirby 64 is een soort mix tussen 2D en 3D. Het is namelijk een side-scrolling game (net als in de NES-dagen), waar een hoop 3D-elementen in verwerkt zijn. Ook is het zo dat de cameraview regelmatig verandert, zodat je steeds het gevoel hebt dat je Kirby in 3D op je beeldscherm voorbij ziet lopen, vliegen en springen.
Kirby 64 is verder vooral gericht op de wat jongere gamers onder ons, dus geen extreem complex plot waarin meerdere verhaallijnen door elkaar heen lopen of iets dergelijks. Toch zal ook het wat oudere publiek plezier kunnen hebben met deze game maar hierover straks meer.

SCHERVEN ZOEKEN

Op de mooie planeet Ripple Star leven een hoop elfjes die dankzij de Power Crystal in staat zijn om allerlei magische dingetjes te doen. Natuurlijk komt er op een gegeven moment een kwade kracht (Dark Matter) de boel verzieken wanneer deze de planeet met het kristal in de gaten krijgt.
Wanneer Dark Matter die Power Crystal in z'n bezit probeert te krijgen, doet het elfje Ribbon haar stinkende best om het magische goedje in veiligheid te brengen. Helaas, dit loopt helemaal verkeerd af. Tijdens die reddingspoging breekt het kristal in vele stukken, die vervolgens over het heelal verspreid raken.

POWER COMBO'S

Aan onze altijd goedlachse vriend Kirby de taak om al die scherven weer bij elkaar te zoeken, zodat de elfjes hun krachten weer terug kunnen krijgen en Dark Matter en onderdanen er niet alsnog een hoop rotzooi mee kunnen flikken.
Zoals het een goede side-scrolling game betaamt, wordt er een hoop gerend, gevlogen en gesprongen. De meest interessante aktie hangt echter samen met de belangrijkste kwaliteit van Kirby: het absorberen van andermans aanvalsstijl.
Ditmaal kun je niet alleen je vijanden opslokken en weer uitspugen maar ook boven je bol houden en 'm vervolgens naar links, rechts of naar boven gooien. Daarnaast kun je de aanvalsstijl van je vijand gebruiken tegen de andere vijanden.
Zo kun je een bommengooiend character optillen en 'm vervolgens bommen laten afvuren richting het andere gespuis.
Erg grappig allemaal maar wat de game de nodige diepgang geeft (en ook een stuk interessanter maakt voor oudere gamers), is de mogelijkheid tot het maken van powercombo's. Er zijn namelijk een stuk of zeven powers te verkrijgen die in het bezit zijn van je vijanden, waaronder Stone, Bomb, Burn en Ice. Lukt het je om twee van die powers te absorberen dan krijg je een heerlijke powercombo die je tegenstander op een spectaculaire manier zal nekken.

VROLIJK

Wat graphics betreft zit het in Kirby 64 wel snor; typisch vrolijke Nintendo kleurtjes met goed vormgegeven sprookjesachtige omgevingen maken de game tot een prettig schouwspel. Over de framerate hoef je je ook geen zorgen te maken, daar het roze bolletje geen Sonic-achtige snelheden bereikt.
Ik ben alleen wat minder te spreken over de lengte van de game; in een paar dagen ben je door de 25 levels heen en ook de drie mini-games zorgen er niet echt voor dat je vaak zult teruggrijpen naar dit spel. Het geluid is eveneens een klein minpuntje, daar er nauwelijks gesproken tekst te vinden is. De muziek kan af en toe knap irritant zijn, al is elk level voorzien van passende sounds.
Als Kirby een huis was, zou ik willen zeggen: huren die hap, niet kopen.

EON Digital Entertainment / Homesoft / Tel: 023-5530130 / www.homesoft.nl

PLAYSTATION 2

SKATE

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY	SCORE
6	6	7	67

Indien de beloofde verbeteringen daadwerkelijk leiden tot betere gameplay, krijgt ILS van mij een puntje extra. Echter, ook dan kan ILS zich nog lang niet met de beste footies meten.



De wond was zo diep dat je het spierweefsel kon zien.


Lekker geluidje, zo'n poeier op z'n stuitje.


Stoppuuh, er vallen allemaal getalletjes uit je bilspleet.

INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER



■ *Taito's voetbalspel dat eind vorig jaar onder de naam Greatest Striker furore maakte in Japan, komt nu naar ons toe onder de naam International League Soccer.*

International League Soccer kent iets meer dan veertig landenteams waarmee je naast de welbekende friendly matches (en de mogelijkheid om met z'n vieren te spelen via de multitap) een aantal toernooien en competities kunt spelen. Drie om precies te zijn, wat naar mijn mening nogal aan de karige kant is.
Wil een ontwikkelaar een voetbalspel met zo weinig opties interessant houden, dan zal het heel wat uit de kast moeten trekken en het team van Taito leek daar aanvankelijk redelijk in geslaagd. Zo zijn er verschillende interessante opties aanwezig, zoals de mogelijkheid voor beginners om meerdere basismoves onder één knop te zetten. Je kunt dan bijvoorbeeld een pass, een tackle en een schot met dezelfde knop maken. De AI van de game zorgt er vervolgens voor dat de juiste move op het juiste moment gemaakt wordt. Grappig, maar niet meer dan dat.
Ik wil per slot van rekening zelf volledig verantwoordelijk zijn voor de akties die ik onderneem, zonder dat de AI voor me bepaalt wat goed is en wat niet. Daarmee haal je mijns inziens de onvoorspelbaarheid van het spel weg. Plus; ik wil ook in staat worden gesteld om geniepige pasjes te versturen en meer van dat soort dingetjes en daarvoor moet je sowieso kiezen voor de geavanceerdere setting.

SCORES VERGELIJKEN

Een bijzonder aardige toevoeging is de World Ranking mode. Hierin speel je drie wedstrijden en worden je spelers vervolgens beoordeeld naar hun prestaties. De score van je spelers vind je vervolgens in een klassement terug. Leuk detail is dat je je eigen scores kunt vergelijken met die van andere spelers van over de hele wereld.
Een andere welkome toevoeging is het alsmaar veranderende weer dat duidelijk invloed heeft op het veld en dus op de gameplay. Tel daarbij op de mooi ogende reakties van spelers na goals of gare beslissingen van de scheids en je zou denken dat we hier met een zeer interessante footiegame te maken hebben. Nou... niet echt dus.

GEEN VETPOT

Ondanks het feit dat aan de versie die ik testte nog het een en ander verbeterd moest worden (Homesoft belooft onder meer snellere gameplay en interaktief in plaats van gelooped publiek), zag ik genoeg om een goed oordeel over ILS te kunnen vellen.
Kijk, het is allemaal leuk en aardig om de behoorlijk gelijkende spelers tijdens de wedstrijd van dichtbij te kunnen bewonderen maar een stuk belangrijker is het overzicht dat je hebt op het veld. Wat dat betreft zijn de drie cameraviews niet echt een vetpot te noemen. Slechts eentje ervan is echt funktioneel en die zorgt er ook nog eens voor dat de spelers er helemaal niet zo mooi meer uitzien als van dichtbij.
Verder klinkt het commentaar (nog?) behoorlijk lo-fi (iets wat je op de PS2 toch niet zou verwachten) en hoef je in de makkelijkste modes niet echt in je broek te kakken van je tegenstanders; eigenlijk word je alleen in de Hard mode flink op de proef gesteld.
De speelbaarheid zit verder wel goed in elkaar maar toch... wie toe is aan een grotere uitdaging op Sony's next-gen console, zal toch echt net als ik moeten wachten op Konami's ISS.


Zoon zit je klaar? Stop die bal snel in je plastic tas!



Die bal gaat op zeker door de mazen van het net glippen.

PC

Akella / Cryo / HomeSoft / Tel: 023-5530130 / www.akella.com/persian

SCORE 78 | GRAPHICS 8 | SOUND 7 | GAMEPLAY 8 | JAN

PERSIAN WARS

De Perzische verhalen van 1001 nachten vormen een fonkelende schat aan spannende verhalen en mysterieuze sprookjes. Ideaal materiaal om een leuke game van te maken....

Akella is een Russische gamedeveloper die redelijk wat lof oogstte met Sea Dogs, Age Of Sail en Age Of Sail II. Met Persian Wars hebben ze het ruime sop verruild voor het droge woestijnzand en de mythen van de oude, Perzische wereld.

Jij speelt Sinbad de zeeman die op een nacht opeens wordt opgeschrikt door een vallende ster. Deze ster blijkt de magische ring van de befaamde Koning Salomon te zijn en je gaat natuurlijk op zoek naar dit onbetaalbare kleinood.

Je bent echter niet de enige; drie andere woestijnbewoners gaan eveneens op zoek naar de ring die volgens de overlevering de bezitter onmenselijk veel power verschaft. Het zijn de Amazones, de Bedoeïen en de Ghouls. Laatstgenoemden zijn de duivelse gravenrovers die er monsterlijk uitzien en beschikken over donkere krachten.

Het leuke is dat je als Sinbad voor alle drie de groepen kunt gaan werken en gedurende het spel alsnog een andere partij kunt kiezen. Dan pleeg je min of meer verraad maar het levert wel een andere gameplay op met nieuwe eenheden en bijbehorende taktieken.


Geen kerk? Dan maar een rondje om de steen.

GEEN C&C

Het spel kent behoorlijk wat intense en langdurige gevechten met een sloot aan vreemde en interessante units; van houten kanonnen, tot vliegende tapijten, van mummies tot reuzenkevers, van tovenaars tot gesluierde zwaardkunstenaars. De bronnen zijn wat dat betreft goed geraadpleegd.

Daarnaast kent het spel behoorlijk wat taktische en RPG elementen. Zo zul je moeten afwegen welke eenheden je aanstelt, welke tenten je neerzet en bezoekt en ga zo maar door. Sinbad wordt gedurende het spel ook steeds beter en sterker. Dit vergt behoorlijk wat tijd en al dat geklik door menuutjes zullen de C&C spelers waarschijnlijk te tricky vinden. De liefhebbers van diepere gameplay zullen dit voorwerk juist met gejuich ontvangen.

Als je eenmaal aan het battelen toekomt, levert dat heel wat fraaie opstootjes op. Zeker als je bedenkt dat er negentig verschillende eenheden, honderden verschillende 'gebouwen' en behoorlijk wat magie door het spel geroerd zijn.


Ach, had ie wat zand tussen z'n bammetje en zich verslikt?


De kamelentrek naar het zuiden begon weer vroeg dit jaar.

TopWare Interactive / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.earth2150.com PC

JAN

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY	SCORE
8	8	7	80

The Moon Project is knap gemaakt en ziet er prima uit maar zal het merendeel van de C&C-generatie ver boven de pet gaan.



THE MOON PROJECT

The Moon Project was oorspronkelijk bedoeld als add-on voor de RTS Earth 2150 maar werd zo omvangrijk dat het een stand-alone sequel werd.

The Moon Project is dus een stand alone add-on annex sequel die herkenbaar gebruik maakt van de Earth 2150 ingrediënten. De strategische oorlog is, zoals de titel al suggereert, verplaatst naar de Maan.
Wat wil namelijk het geval: de Lunar Corporation is achter het bestaan van een uiterst gevaarlijk buitenaards wapen gekomen dat zich ergens op de maan zou bevinden. De twee overige factions, de Asian Dynasty en United Civilized States krijgen hier lucht van en verplaatsen hun vloot en techniek ook richting maan om daar de strijd gedrieën weer lekker fanatiek voort te zetten.

LASTIG

The Moon Project is zowaar nog complexer en dieper dan zijn voorganger en hoeveel respekt ik daar ook voor heb; het haalt af en toe wel het woord 'play' uit de gameplay. Toen ik de Moon Project speelde, herinnerde ik me hoe lastig Earth 2150 ook al weer was (en wellicht mede daardoor niet zo goed verkocht). Beter was het geweest als TopWare de interface wat had aangepast en deze meer intuïtief had gemaakt.
Maar niets van dit alles; de sloot aan menu's, meervoudige camera's, opties, instellingen, het vooruit plannen en overal tegelijk aan moeten denken, genereert zowaar behoorlijk wat stress. Dit is echt voor de slimste jongetjes uit de klas, en dan nog is het werken geblazen.

INVLOED

Voor gasten die Red Alert 2 te simpel vonden, liefhebbers van ultra diepe gameplay en micromanagement sims is het genieten geblazen met The Moon Project. Je kunt weer tig taken op je nemen en allemaal zijn ze even belangrijk.
Je inkomsten en resourcement gaan mee naar de volgende missie maar je moet ook je leger op orde houden, waarbij de breinen onder de spelers zelfs hun eigen custom-made units kunnen maken en die gedragingen mee kunnen geven.
Het leerproces is enorm en als je denkt dat je met een tankrush de vijand kunt platwalsen heb je het mis. Als je Earth 2150 niet heb gespeeld, zul je je echt verdwaald voelen in het doolhof aan opties, toetsencombinaties en beslissingen.
Weet wel dat The Moon Project er zeer fraai uitziet en gebruik maakt van de allerlaatste hardware en 3D kaarten. De verbeterde zoomoptie is dan ook een schoonheid. Voorts zijn er dag- en nachtcyclussen, veranderend weer en een AI waar ik mijn PU-petje voor afneem.
Bovenal kun je veel meer dan in welke strategygame dan ook, invloed uitoefenen op de veelvoud aan handelingen. En dat is ook wat waard. ◄


Goed gedaan mannen en nu als de maan naar huis.


Hier gaan slachtoffers vallen. Iemand maanverband bij zich?


Dit zijn de fabrieken die de maanzaadbolletjes maken.


Niet te betalen, zo'n moon-cruise.

EARTH 2150

Zoals wel vaker in de gamesbizz worden sommige lievelingen van de pers totaal niet opgepakt door de massa wanneer er geen geoliede marketingmachine achter staat.
Dit was ook het geval met Earth 2150. Het probleem was dat de game keer op keer werd uitgesteld. Toen het spel eindelijk het licht zag, werd het overschaduwd door de aandacht rond Red Alert 2, Ground Control en nog vele andere (al dan niet 3D) strategygames.
Hopelijk kan the Moon Project de aandacht weer wat fokussen op TopWare; al zal Emperor: Battle For Dune natuurlijk ook weer het nodige gras voor de voeten wegmaaien.
Earth 2150 ligt in ieder geval bij sommige ketens al voor een budgetprijs in de schappen.

PLAYSTATION 2

SCORE 84

GRAPHICS 9 | SOUND 8 | GAMEPLAY 8

Onimusha Warlords is een absolute must buy... mits je genoegen neemt met het feit dat je deze hele toffe game in vier à zes uur kan hebben uitgespeeld.


Knap hè, ik sta er eerlijk gezegd zelf ook van te kijken.




Dorpsgekken heb je over de hele wereld.


Zetten ze de buitenspelval weer te laat open!

ONIMUSHA WARLORDS

Onimusha Warlords staat al weken bovenaan in de Japanse en Amerikaanse top 10 van best verkochte PS2 spellen. Hebben de makers van Resident Evil en Dino Crisis weer iets moois in elkaar geflanst?

In de preview van Onimusha Warlords, twee nummers geleden, heb je al kunnen lezen hoe de zwaardvechter Akechi Samanosuke een prinses uit de klauwen van kwaadaardige demonen moest redden. Dit alles tegen de achtergrond van het feodale Japan in de zestiende eeuw vol mythen, magie en fabelachtige voorvallen.

Samanosuke heeft bij zijn missie hulp van een eeuwenoude magische handschoen die de zielen van zijn verslagen tegenstanders kan opzuigen. Die zielen heb je nodig voor het aanvullen van je levensenergie en om speciale krachten op te bouwen die je weer kan inzetten tijdens het gebruik van je wapens. Zo kun je je zwaard de kracht van de bliksem of een wervelstorm meegeven, hetgeen gepaard gaat met flitsende en funky lichteffekten. De middelgrote vijanden sla je op die manier binnen een paar moves uit het veld.



COMBAT

De rode draad in deze game is de zwaardvecht combat, en die is één woord geweldig. De minimaal uit 10.000 polygonen opgebouwde karakters zijn allemaal gemotioncaptured en bewegen zeer natuurgetrouw. Het verzamelen van de speciale powers volbreng je door zoveel mogelijk baddies neer te choppen. Hoe meer neergehakte tegenstanders hoe meer zielen. Af en toe een reeds verkend deel van de kaart opnieuw bezoeken, werkt erg goed. Vijanden blijven steeds 'respawnen' en zo kun je lekker veel zieltjes verzamelen.

Je krijgt gedurende het spel steeds andere wapens zoals een lans, een demon zwaard en een pijl en boog. Alle wapens kun je voorzien van die magische kracht. Verstandig is om de magie niet in te zetten tegen het voetvolk maar tegen de grote monsters en levelbosses. Groteske, met slagtanden grijnzende reuzen gewapend met knuppels zo groot als een 100 jarige eik zijn nu eenmaal niet met een paar klappen verslagen.

AFWISSELING

Als afwisseling heeft Capcom de nodige (korte) conversaties tussen de verschillende gevechten gestrooid. Ook sneaky puzzeltjes doen hun in-

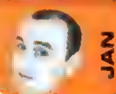
GUNS OF ZWAARDEN?

Een spel dat in veel opzichten lijkt op Onimusha Warlords, is het dit jaar te verschijnen The Devil May Cry. Niet zo gek, want deze titel komt eveneens van Capcom. In The Devil May Cry doen dezelfde kleuren edelstenen (geel, rood en blauw) hun intrede en hakt de held ook in pre-rendered backgrounds demonen en ondoden aan gort.

Het grote verschil is dat je in de nieuwste telg van Capcom naast zwaarden en bijlen ook guns kunt gebruiken en dat geeft de combat een extra lading mee. Je trapt of slaat je tegenstander bijvoorbeeld in de lucht en tijdens de zwaai, trek je je twee magnums en schiet die leeg.

Voor diegenen die meer geïnteresseerd zijn in Martial Arts en zwaardvechten is er eveneens goed nieuws: Onimusha 2 is reeds in de maak.

Capcom / Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / www.capcom.com/onimusha_teaser.htm




Als ik nou heel hard 'Onimushaaaaaaaaaaaa!!!!' schreeuw, zouden ze dan schrikken?


Hè gatverdamme, ik zei nog tegen m'n werkster: 'Mien als ik terugkom van m'n werk, wil ik geen lijk meer zien'.

trede waarmee je bevoordeeld een orb of een ander item vergaart.
Ook met andere subtiele adventure elementen zul je te maken krijgen. Zo kun je kruiden uit het bos plukken die je extra health geven, dien je een touwladder te gebruiken om een ravijn af te dalen en meer van dergelijke, vrij voor de hand liggende, zaken. Het is aardig als afwisseling maar verlies nooit je concentratie; je kunt er namelijk op rekenen dat achter iedere hoek een groepje zombie krijgers op je staat te wachten.

VERSCHIL

Het begint echt op te vallen hoe groot het verschil in kwaliteit is tussen PS2 games onderling. Met name Japanse ontwikkelaars weten keer op keer te imponeren en benutten de PS2 hardware tot het uiterste. Aankomende spellen als Metal Gear Solid 2, FFX en Silent Hill 2 laten de hoos aan middelmaat en slappe poorts lachend achter zich.
Ook Onimusha Warlords dwingt respekt af. Afgezien van de gestoord mooie introfilm zijn ook de ingame graphics om van te smullen. De vechtanimaties zijn subliem en heerlijk soepel en naarmate je krachtigere vechtspreuken krijgt, worden je moves alleen maar spectaculairder, zowel kwa uitvoering als eyecandy. Ook de normaal vaak zo statische omgevingen zijn zeer sfeervol; brandende vuurpotten, rimpelend water, wapperende vlaggen en flikkerende kaarsen zijn kleine details die levels meer laten leven. Alleen doen de backgrounds nog wel vrij statisch aan. De wisseling van camerapositie en het aanhoudend veranderen van settings (tempels, grotten, pagodes, bossen, bergen enzovoorts) maken echter dat je je ook visueel geen moment verveelt.


Ben ik nog op tijd? Ik moet de grootste slagroomtaart hebben die jullie verkopen, m'n schoonmoeder komt onverwacht logeren. De graatjes hoeven er niet uit.



En snel een beetje! Anders kun je de rest van de maand op de bank slapen.


Ik zei nog tegen m'n slager: 'in plakjes en niet als een homp!'


Jongens komt er nog wat van, er is maar voor een half uur betaald hoor.


Z'n tandarts zei nog 'laat die verstandskiezen trekken voor ze echt doorkomen.'

KORT AVONTUUR

Toch is het niet alles goud wat er blinkt. Ten eerste is de interaktie van Samanosuke met de omgevingen en de backgrounds toch nog erg beperkt. Met name in krappe gebieden, zoals bossen en ondergrondse grotten, word je voortdurend gedwongen op een onzichtbaar pad te blijven. Je kunt niet van de route afwijken. Hierdoor heb je steeds het gevoel een speurtocht te volgen waarbij de wegwijzers te duidelijk zijn neergezet.
Ook integreren de karakters niet altijd even fraai in de op zichzelf mooie achtergronden. Een ander, veel belangrijker minpunt is de tijdsduur van het spel; die is namelijk veel te kort. Voor een dikke 140 gulden moet je als speler een game kopen waar je minstens een week mee bezig bent of die een hoge replay value kent. Onimusha Warlords schiet in beide gevallen te kort en dat is een smet op een voor de rest uitstekend spel waar ik er graag meer van zou zien op de PS2. ◄

CAPCOM TITELS VOOR XBOX

Ondanks tegenstrijdige berichten kunnen we met zekerheid melding maken van Capcom's betrokkenheid bij de Xbox. De Japanse gamedeveloper kondigde onlangs aan tenminste twee titels in ontwikkeling te hebben voor Microsoft's console. Een Onimusha Warlords versie en Dino Crisis 3. Of Capcom voor de Xbox nog meer in petto heeft, blijft voorlopig afwachten

Raven Software / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.ravensoft.com — PC

JAN — GRAPHICS 9 — SOUND 8 — GAMEPLAY 8 — SCORE 82

Star Trek fans kunnen hun schone onderboeken uit de kast trekken want deze Expansion Pack heeft een ongekend fraaie Virtual Voyager tour. Je kunt nu bijna de hele Voyager afspeuren en ontdekken.
Je kunt naar de pub, naar de sickbay, de engineering, de imposante Bridge en nog veel meer.
En dat alles zonder dat je wordt opgejaagd door het doel van je missie of dat iemand je beveelt op te hoepelen.
Ook zijn er vijf nieuwe singleplayer missies die geheel los van elkaar staan.
Elite Force heeft naast de singleplayer fun ook alles in zich om een populaire online multiplayer game te worden met maar liefst een dikke twintig nieuwe maps en omgevingen waarvan de lokaties zowel indoor als outdoor zijn.
Sommige spacy andere meer als UT ogend en totaal zonder restrikties kwa thematiek.
Bovendien zijn er elf nieuwe skins en vijf nieuwe speelmodes, te weten: Assimilation (waarbij je tegen de Borg knokt of juist hun kant kiest), Specialities (je fragt in teams met ieder z'n specialiteit), Disintegration, Action Hero en Elimination.
Laat UT en QIIIA nu even voor het wat het is en probeer Elite Force eens.
Met al deze nieuwe features zal je niet teleurgesteld worden.

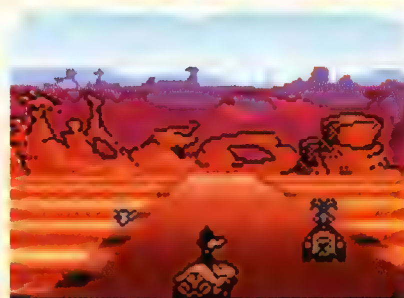


ELITE FORCE THE EXPANSION PACK

Xantera / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.looneytunes-games.com — GAME BOY COLOR

J.J. — GRAPHICS 8 — SOUND 7 — GAMEPLAY 7 — SCORE 75

Eigenlijk valt er niet zoveel over Looney Tunes Racing te zeggen; het spel is gewoon de degelijkheid zelve. De graphics zijn prima zonder spectaculair te worden, de besturing van de wagentjes voldoet aan de hedendaagse GBC-eisen zonder te excelleren en de gameplay kent pieken noch dalen.
Het enige minpunt (in zoverre je dat een minpunt mag noemen) is het hoge kiddy gehalte. Een geoefende gamer speelt het spel binnen een paar uur uit.
LTR stopt de bekende Loony Tunes in hun maffe wagentjes en dus mag je scheuren met Bugs, E. Coyote, Daffy, Lola en andere figuurtjes. Er zijn twee modes, Arcade en Championship. Arcade brengt aktie met een hoog 'oogkleppen op, gaan met die banaan' gehalte. Remmen doe je in dit spel namelijk niet, de B-knop is bedoeld voor het aktiveren van powerups. Die powerups tref je alleen aan in de Championship mode; je kunt ze kopen of van de weg oprapen.
De races zijn op zich ietwat eentonig, mede te wijten aan het ontbreken van de rem. De aanwezigheid van powerups vergoedt echter veel.
Looney Tunes Racing is een kiddie racegame waarvan ik er in de afgelopen maanden al heel wat gezien heb. Ze zijn absoluut in orde maar vormen voor de gemiddelde PU-lezer geen uitdaging. Wij wachten liever nog even op Mario Kart Advance.

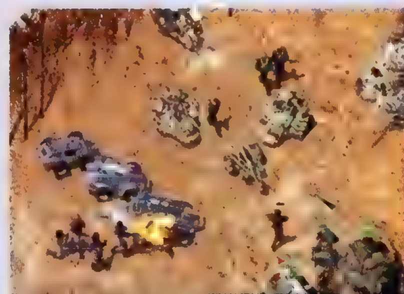


LOONY TUNES RACING

Altar Interactive / Virgin Interactive / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.vie.com/flash.htm — PC

JAN — GRAPHICS 8 — SOUND 8 — GAMEPLAY 8 — SCORE 81

Original War doet zijn naam eer aan. Deze game valt het best te omschrijven als een combinatie tussen realtime strategie, RPG en taktiek en doet nog het meest denken aan een zeer diepe versie van Commandos met een snuifje Red Alert, een mespuntje Dark Reign 2, afgemaakt met een flinke scheut Jagged Alliance.
In Original War word je vijf miljoen jaar terug in de tijd gestuurd om een kostbaar erts, genaamd Siberite te vergaren.
Jij arriveert met een gevarieerd samengesteld team Amerikanen waarna je er achter komt dat de Russen hetzelfde hebben gedaan. Knokkuuuh!
Je hebt een grote groep karakters maar daar moet je het de rest van het spel ook mee doen. Je hebt een wetenschapper, een medic, een wapenspecialist, een sniper, een engineer en ga zo maar door. De diverse karakters worden steeds beter en vergaren ervaring. Gaat er een de pijp uit dan ben je die kwijt, dus dat dien je ten alle tijden te voorkomen.
Ook hebben al je karakters meerdere vaardigheden en kun je een basis opzetten, aapmannen trainen, beesten trachten tam te maken (onder andere enorme mammoeten) en voertuigen besturen.
Het resultaat is een complexe maar zeer leuke mix van technologieën ontdekken, bouwen, skills ontwikkelen en taktische battle. Absoluut een aanrader.



ORIGINAL WAR

Creative Assembly / Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / www.totalwar.com — PC

JAN — GRAPHICS 8 — SOUND 7 — GAMEPLAY 8 — SCORE 78

Shogun: Total War maakte vorig jaar goed wat Braveheart daarvoor jammerlijk had fout gedaan: de mogelijkheid om met duizenden troepen tegelijk massa-veldslagen te simuleren.
Plaats van handeling was het feodale Japan met zijn vele heuvels, eervolle samurais en respekt afdwingende gedisciplineerde legers.
Nu is er de Warlord Edition, een fraaie add-on die in twee versies op de markt verschijnt.
Je kunt de losse add-on scoren onder de naam The Mongol Invasion of The Warlords Edition wat een licht verbeterde versie is van het origineel, samen gebundeld met de Mongoolse add-on.
De add-on laat je de geschiedenis herschrijven en voert de roemruchte Mongoolse legers op. In het echt hebben die Japan nooit kunnen veroveren maar Electronic Arts en Creative Assembly geven jou de mogelijkheid om óf de Mongoolse troepen te besturen óf de Japanse kant te kiezen en je in een verdedigende rol te schikken.
Voorts zijn er allerlei kleine verbeteringen aan het spel toegevoegd, zoals nieuwe campagnes en keurige, historische naslagwerkjes die dit een mooi en verzorgd geheel maken.
Mocht je Shogun nog niet op de planken hebben staan, dan is dit de uitgelezen mogelijkheid om je strategiecollectie aan te vullen.



SHOGUN: TOTAL WAR WARLORD EDITION

Alle elf launchtitels gereviewed op de dag dat de GBA voor het eerst in de winkels ligt. Dat is geen toeval, dat is typisch PU. Nu weet je precies welke games je bij je nieuwe GBA moet kopen!

GBA LAUNCHTITELS

SUPER MARIO ADVANCE

Super Mario Advance is absoluut een goede en verslavende game maar niet een waarmee je laat zien wat je allemaal met de GBA kunt doen.
De SNES versie van Super Mario 2 is zo'n beetje linea recta gepoort naar de GBA, met uitzondering van de lengte van de levels; die zijn her en der een stuk uitgebreider.
Verder hadden we het idee dat we gewoon met een GBC game zaten te spelen want Super Mario Advance maakt helaas nauwelijks gebruik van de mogelijkheden van de GBA.
De graphics zijn gewoontjes, de sound van het spel kent dan wel wat stemmen maar daar gingen we niet echt van uit ons dak en nieuwe soorten gameplay hebben we ook niet kunnen ontdekken.
We hopen niet dat het poorten van succesvolle SNES titels een trend gaat worden.
Natuurlijk zien we toppers uit de SNES-periode graag op de GBA maar het allerliefst spelen we straks games die speciaal voor de nieuwe handheld zijn geprogrammeerd en optimaal gebruik maken van de specifieke mogelijkheden.
Producenten van GBA-games: leer een les van het PS2-debacle (tot nu toe). Gamers laten zich tegenwoordig niet meer afschepen met gemakzuchtige poorts.
Moeten jullie SMA dan maar links laten liggen? Nee, zo scherp willen we het nou ook weer niet stellen.
SMA had op de Game Boy Color een zeer hoog cijfer gekregen omdat het heerlijk speelt en zwaar verslavend is, maar voor de Game Boy Advance vinden we deze game niet speciaal genoeg.
Het is net als bij Tekken Tag Tournament op de PS2: speelt lekker, ziet er niet slecht uit, maar van een nieuwe console met meer processorkracht mag je meer verwachten.
En dat geven we aan met het totaalcijfer.

SCORE 79		
NINTENDO	GRAPHICS	8
	SOUND	8
	GAMEPLAY	8



Zo'n beetje rechtstreeks gepoort van de SNES.



Maakt nauwelijks gebruik van de GBA-mogelijkheden.



Ouderwetse gameplay.



Maar wel weer rete-verslavend!

TONY HAWK PRO SKATER 2

Damned! Wat een moddervette game. Tony Hawk Pro Skater 2 is niet alleen een must-buy op de PSX maar ook op de GBA. Dit spel laat zien wat voor een gigantische stap voorwaarts de GBA is.
Neem nu de beelden; het is net of je naar een mini PSX zit te kijken. De omgevingen zijn spat strak en Tony Hawk beweegt ongewoon natuurlijk voor een handheld spel. Alle bewegingen van de skater zijn gemotioncaptured en op een of andere manier in de mini cartridge gepropt. Je weet echt niet wat je ziet.
De aktie is vrijwel gelijk aan die van de PSX versie en dan weet de kenner genoeg: dit spel biedt oneindig veel fun. Je kunt vrijuit skaten, een enkele match aangaan of de Career mode afwerken en dat alles met verschillende skaters.
Het enige verschil met de PSX versie is de besturing. Alhoewel de D-pad en de vier buttons volstaan om alle tricks te maken, is het vooral in het begin flink zwoegen om Tony of een van zijn maten in de goede richting te duwen. THPS2 is daardoor geen spel dat je binnen een dag onder de knie hebt. Nu is dat natuurlijk niet erg, een beetje uitdaging maakt het alleen maar leuker. Daarnaast is THPS2 wel een paar zweetdruppels en vloeken waard want heb je de moves eenmaal in de vingers dan is het genieten geblazen. Hier koop je nou een GBA voor.



Moddervette game!

SCORE 92		
ACTIVISION CONTACT DATA	GRAPHICS	9
	SOUND	9
	GAMEPLAY	9



De aktie is vrijwel gelijk aan die van de PSX.



Hier koop je een GBA voor!

READY 2 RUMBLE

Tot onze verrassing zijn de mannen van Midway er in geslaagd de hilarische gameplay van Ready 2 Rumble ook in de GBA-versie te verwerken. De developer werd daarbij geholpen door de aanwezigheid van de twee shoulderbuttons die hen in staat stelde om vier knoppen te gebruiken voor het boksen. En dat is maar goed ook want met de twee knoppen van de GBC was dit op zeker een uiterst saaie titel geworden. Nu kun je aanvallen, verdedigen en meerdere special moves uitvoeren.
R2R is geen makkelijke game; de knoppen reageren iets te traag en het is lastig de vele moves te leren kennen. Daarnaast hadden we het idee dat je niet altijd tegelijk kunt lopen en slaan. Soms drukte je tien keer op een knop zonder dat je mannetje ook maar iets deed.
Echt de ring door dansen is er ook niet bij; het is naar voren of achter schuifelen, naar links naar rechts lukt niet of nauwelijks. Dit alles zorgt er voor dat het een tijdje duurt voordat je de gevechten echt naar je hand gaat zetten. Maar oefening baart kunst, en je zult merken dat als je alle moves onder de knie hebt, er echt taktische battles mogelijk zijn.
Een speciaal compliment gaat uit naar de sound, die is van alle launchgames het beste; genieten geblazen dus.



Aanvallen, verdedigen en meerdere special moves; ook op de GBA.



De gameplay is lastig maar ook hier baart oefening kunst.


Props voor de sound: van alle launchgames de beste.

85		
MIDWAY / CONTACT DATA	GRAPHICS	9
	SOUND	10
	GAMEPLAY	8

KURU KURU KURURIN

We hadden niet gedacht dat dit spel onder de Japanse naam in de Europese winkels zou liggen. Je breekt er immers zo'n beetje je tong over.
Op de afgelopen ECTS hadden we al veel lol met KKK en dat was nu nog steeds het geval. De gameplay is van het gehalte Tetris: super simpel, maar o zo verslavend.
Het draait allemaal om een draaiend stokje. Dit stokje moet je zo snel mogelijk over een weg van punt A naar punt B zien te verplaatsen.


Het lijkt eenvoudig maar dat is maar schijn.


Lekker spel met een lange houdbaarheid.

Lijkt allemaal eenvoudig, maar het draaiende stokje mag de kant van de weg niet raken. Doet ie dat wel, dan gaat de 'health' van het stokje achteruit. Na een paar treffers is het game over. De eerste levels zijn simpel en kort. Maar naar mate het spel vordert, wordt KKK erg lastig. De wegen worden steeds smaller en de bochten talrijker en scherper. Het komt dan neer op de juiste 'flow', zodat je echt met het stokje door de bochten heen draait. Het is even oefenen maar als je de slag te pakken hebt, dan levert het veel fun op.
Voor zover we het kunnen zien (we hadden de Japanse versie) draaien de spelmodes vooral om snelheid en levels afwerken. Je kunt de moeilijkheid van het spel verhogen door het stokje groter te maken.
Is KKK daarmee een echte topper op de GBA? Nee, slechts de sound is met veel leuke stemsamples echt beter dan op de GBC. Grafisch kan het kleurige spel overtuigen, zonder echt spectaculair te worden. Dat is ook wel logisch, want een spel met een stokje en een weg behoeft weinig opsmuk.
KKK is een lekker spel geworden met een lange houdbaarheid, niks meer en niks minder.

76		
NINTENDO	GRAPHICS	7
	SOUND	8
	GAMEPLAY	8

MEGA MAN BATTLE NETWORK

Capcom gelooft weer helemaal in Mega Man, het mannetje dat in allerlei soorten robots kan transformeren. Nadat het een tijdje stil is geweest rond de held, toonde de publisher op de E3 dat er voor verschillende platformen Mega Man titels in de maak zijn. Of de Benlux dit gaat diggen, is nog maar de vraag want erg veel succes heeft Mega Man hier nooit gehad. Misschien is het allemaal net iets te Japans voor onze nuchtere West Europese magen.
De vooruitzichten voor de GBA game van Mega Man zijn echter prima. Ten eerste zijn er maar weinig titels beschikbaar bij de launch van de GBA en dus val je sneller op. Ten tweede is de kwaliteit van deze kruising tussen action game en Pokémon gewoonweg heel sterk te noemen.
In het spel kun je kiezen tussen de Singleplayer mode met een goed verhaal. Je battelt (a la Final Fantasy), puzzelt en praat met personages. Met de linkkabel eraan wordt het gewoon ouderwets vette aktie. Het is dan zaak het megamannetje van je vrienden aan pulp te rammen.
De graphics en de sound zijn van SNES niveau en kunnen er dus prima mee door. Wel was het even wennen aan de felle kleuren. Je speelt het spel vanuit isometerisch niveau en dat werkt goed. Mega Man reageert prima op jouw besturing en de battles zijn goed te doen voor een geoefend gamer.
Gamers die puur op aktie uit zijn, zullen het allemaal wat te traag vinden gaan. Zij kunnen beter kiezen voor games als Rayman of Tony Hawk.

86		
CAPCOM / ELECTRONIC ARTS	GRAPHICS	9
	SOUND	8
	GAMEPLAY	9



Ouderwets vette aktie.


Graphics en sound van SNES-niveau.

RAYMAN ADVANCE


Rayman laat zien waar de GBA toe in staat is.


Veel detail, veel kleur, veel diepte.

Al vanaf de eerste beelden was ik verslingerd aan dit spel en dat is best opmerkelijk want de vele Rayman-poorts hebben me een lichte allergie voor het malle wezentje zonder armen en benen bezorgd. De graphics van deze game staan echter mijlenver af van hetgeen ik op de GBC gewend ben.
Rayman maakt echt gebruik van de mogelijkheden van de GBA en dat mis ik bij veel van de andere launchtitels. Begrijp me niet verkeerd, ze zijn veelal leuk om te spelen, maar ze tonen nauwelijks verbeteringen ten opzichte van de GBC. En ik koop geen GBA om 'GBC-games' te spelen.
De werelden van Rayman A hadden echter nooit op de GBC vertoond kunnen worden; daarvoor is er te veel detail, te veel kleur en een te groot gevoel van diepte. Ook de sound is veranderd; geen blikkerig geblieb meer maar warme deuntjes en funny stemsamples.
De gameplay zal de verstokte Rayman fan bekend voorkomen. Veel springen, rennen, slaan, en slingeren. Vanaf het eerste moment reteverslavend en behoorlijk ingewikkeld. Naarmate de game vordert, worden de levels steeds ietsje pittiger. Deze stijgende moeilijkheidsgraad valt niet alleen te verklaren door de aanwezigheid van meer vijanden maar wordt ook in de hand gewerkt doordat je in geen enkel level hetzelfde doet. Dan ben je weer aan het springen, dan moet je slingeren, dan komt het weer op je vuist aan, en vervolgens is het vliegen geblazen.
Je reaktie- en coördinatievermogen worden maximaal getest. En dat zie ik graag!

SCORE 91		
UBI SOFT	GRAPHICS	9
	SOUND	9
	GAMEPLAY	9


Geen blikkerig geblieb maar warme deuntjes en funny stemsamples.


Een optimale test voor reaktie- en coördinatievermogen.

PU'S TOP 11


Tony Hawk Pro Skater: kan haast niet beter.

Tony Hawk Pro Skater 2	92
Rayman Advance	91
Top Gear GT Championship	90
Castlevania: Circle Of The Moon	88
Mega Man Battle Network	86
Ready 2 Rumble	85
Krazy Racers	83
Super Mario Advance	79
F-Zero: Maximum Velocity	78
Tweety and the Magic Jewel	77
Kuru Kuru Kururin	76

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

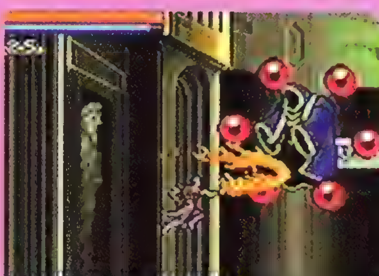
Castlevania is een goede bekende voor veel lezers van de PU. Een van de Castlevania-games heeft zelfs de cover van de PU gesierd. En dat wil heel wat zeggen, want op de cover staan is een eer die maar weinig games ten deel valt.
De GBA versie brengt de speler ouderwetse sidescrolling platformaktie vermengd met een toch wel pittig verhaal. Het is vooral springen, rennen en zweepslagen geven geblazen en dat lijkt wat saai maar de gameplay is zo opgezet dat je steeds weer nieuwe spannende momenten voorgeschoteld krijgt. Inkakken is er dus niet bij. Daarnaast speelt timing een zeer belangrijke rol; om de vijanden te raken of van platform naar platform te springen, dien je goed te mikken en precies op het juiste plekje te staan.
Je kruipt in CCOTM in de huid van Nathan Greeves die een makker uit de klauwen van Dracula wil redden. En dus kom je onderweg heel wat vleermuizen en zombies tegen die je met de zweep naar de andere wereld moet zien te helpen.
Konami had de oude SNES versie kunnen poorten maar dat hebben ze niet gedaan, waarvoor hulde. Er is nieuw geluid in (niet de beste sound overigens), veel betere graphics en enkele nieuwe gameplay-onderdelen.
Castlevania bevat slechts een paar minpuntjes. De aktie kan her en der wat frustrerend zijn; zo moet je regelmatig helemaal het level teruglopen. Daarnaast zijn de beelden af en toe wat erg donker en dat werkt niet bepaald handig op het toch al niet al te lichte scherm van de GBA.

88		
KONAMI	GRAPHICS	9
	SOUND	8
	GAMEPLAY	9


Timing speelt een belangrijke rol.



Hier en daar zijn de beelden wat donker.


Inkakken is er niet bij.


Konami heeft de game niet rechtstreeks gepoort, waarvoor hulde.

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

Dat we F-Zero ooit een 5.9 gaven wordt ons vandaag de dag nog op diverse gamesites kwalijk genomen. We waren sukkels die niet konden reviewen.
Nu, de kritiek zal nu wel weer gaan losbarsten want van F-Zero op de GBA krijgen we 't ook niet echt warm. De graphics zien er weliswaar mooi uit en het spel bevat een aantal circuits die de SNES versie niet had maar na een paar uur hadden we het allemaal wel gezien met deze game.
De boosdoener is de gameplay, die vinden wij niet divers genoeg om lang te kunnen boeien. Ten eerste zijn de circuits te klein om goed te kunnen manoeuvreren en dan hebben ze er ook nog eens allerlei hindernissen en powerups opgelegd. Inhalen middels een uitgekiende move is er daardoor niet bij. 'Wie het hardst beukt, die wint', is het motto. Beuken met beleid dan, want je voertuig kan maar een beperkt aantal klappen hebben.
Omdat de spelmodes (zover we dat uit het Japans konden ontcijferen) ook niet al te veel afwisseling brachten, hadden we het, zoals gezegd, na een paar uur spelen wel gehad met F-Zero. We moeten hier overigens bij opmerken dat het spel wel gebruik maakt van de shoulderbuttons. De nare plaats van de twee knoppen zorgt er helaas wel weer voor dat je ze niet al te veel indrukt.
Heel erg verdrietig waren we niet want het grote scherm gaf ons wel de zekerheid dat we binnenkort echt kunnen gaan scheuren op een handheld. De naam van het spel: iets met kart en Mario erin.

SCORE 78		
NINTENDO	GRAPHICS	8
	SOUND	8
	GAMEPLAY	7



F-Zero viel ons niet mee. Met name de gameplay is niet uitdagend genoeg.

TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP

De allereerste racegame op een handheld die echt lekker racet is Top Gear GT Championship van Kemco. De game maakt optimaal gebruik van de kracht van de nieuwe GBA en scheurt als een gek. Dit is echt de sprong voorwaarts die we met de GBA hoopten te maken.
Allereerst de graphics; die zijn fantastisch. Je zou TGGTC alleen al kopen voor het introfilmpje met de allereerste GBA-babe. Zo'n FMV waren we op de GBC nog niet tegengekomen. De sound is ook een verademing; geen irritant muggengezoem maar echt grommend motorgeluid. Je hoort de wielen zelfs spinnen.
Last but not least de gameplay. Je mag TGGTC gerust de eerste realistische racegame op een handheld noemen. Zo kun je met de shoulderbuttons de versnellingsbak bedienen (een primeur), zijn er veel sleutelmogelijkheden (met merkbare gevolgen) en de weersomstandigheden hebben uitwerking op rijstijl en rondetijden.
Het allerbelangrijkste is echter dat je daadwerkelijk kunt racen op de tracks van TGGTC. Ze zijn breed genoeg om in te halen en de bochten kun je met behulp van subtiel remmen echt inglijden. We merkten daardoor al snel dat we onze beukrijstijl van de GBC overboord moesten gooien. In TGGTC moet je het moment van inhalen goed kiezen. Bijvoorbeeld aan het einde van het rechte stuk, zodat je de tegenstander er uit kunt remmen.
Er zijn slechts een paar minpuntjes: de AI van de tegenstanders is een beetje dommig, er zitten een paar klein bugs in het spel en de zijkanten van de baan hebben te veel uitwerking op de snelheid. Maar goed, dan zijn we echt mieren aan het neuken.



De eerste realistische racegame op een handheld.



Bochten kun je echt inglijden en tegenstanders kun je uitremmen.

90		
KEMCO CONTACT DATA	GRAPHICS	9
	SOUND	9
	GAMEPLAY	9

TWEETY AND THE MAGIC JEWEL

De tweede game die Kemco bij de launch uitbrengt, is Tweety. En als je net Top Gear GT Championship hebt gespeeld, valt dat wat tegen. De graphics van deze game zijn niet echt spectaculair (wel iets beter en vooral kleuriger dan de GBC), de sound wat flauwtjes en de Mario Party achtige gameplay met een bordspel en talloze minigames brengt weinig opzienbarends.
En toch raak je na verloop van tijd verslaafd aan het spelletje. Als Buster, Silvester of een van de andere bekende cartoonhelden, dien je zo snel mogelijk vijf edelstenen bij elkaar te zoeken. Met die edelstenen kun je het leven van Tweety redden. De edelstenen liggen kriskras verspreid over het wereldkaart-bordspel. Door een willekeurige kaart te trekken, bepaal je het aantal stappen dat je op het bord mag zetten.
Onderweg gebeurt er van alles; er zijn minigames om experiencepoints te winnen, battles waarin je in een rechtstreeks duel met de tegenstander edelstenen kunt afpakken, een shop waarin kun je items kunt kopen zoals een vliegticket en een lift van een walvis, die er voor zorgen dat je nog sneller van punt A naar B komt, enzovoort. Meer dan genoeg te doen dus en dat houdt Tweety lang spannend. Helemaal als je vier GBA's aan elkaar linkt en met drie vrienden aan de slag gaat.
Desondanks moeten we streng zijn. Tweety is een leuk spel met een hoge verslavingsgraad maar echt spectaculair kun je het niet noemen. Deze game laat niet echt zien wat de GBA kan en krijgt dus geen acht of meer, daarvoor is het iets te simpel allemaal. Dat wil niet zeggen dat simpel soms ook erg leuk kan zijn.

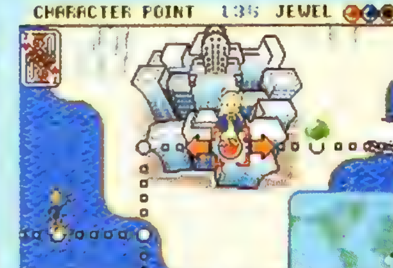
77		
KEMCO CONTACT DATA	GRAPHICS	8
	SOUND	7
	GAMEPLAY	8



Dikke fun als je vier GBA's aan elkaar linkt.



Een game waarin enorm veel valt te doen.



Toch laat Tweety niet veel spectaculairs zien.

KRAZY RACERS

Dit is een lastige. Krazy Racers van Konami lijkt als twee druppels water op Mario Kart maar is lang niet zo goed. Het spel laat je met de typische Konami action figures in karts rondscheuren op kleurige circuits. Inhalen kun je op de sportieve wijze doen of door de diverse humoristische power-ups die op de weg liggen tegen de opponenten te gebruiken.
De aktie is net als bij Mario Kart ronduit funny en verslavend. Dat is deels te danken aan de prima besturing, deels aan de goede circuits die voldoende ruimte laten om in te halen en deels aan de leuke spelmodes zoals bijvoorbeeld Chicken, waarin je elkaar gewoon van de weg moet beuken.
Toch brengt het spel niet dezelfde kwaliteit als Mario Kart. Waar het verschil nu precies ligt, is moeilijk uit te drukken, het is iets gevoelsmatigs. Op de E3 konden we met beide games spelen en allemaal bleven we vele malen langer staan bij Mario Kart. De herkenbare figuurtjes, de net even wat fantasievollere beelden, de ietwat leukere powerups, de mega hilarische stemmetjes, et cetera. Het is gewoon allemaal net even wat beter uitgevoerd.
Krazy Racers komt daarmee terecht in de categorie klonen. Dat hoeft niet slecht te zijn; je kunt beter iets goed jatten, dan slecht verzinnen maar feit blijft dat dit spel eigenlijk precies dezelfde gameplay biedt als Mario Kart en die game is gewoon beter. Kun je dus niet een paar maanden wachten op Mario Kart, dan vinden we dit een goed alternatief. Je hebt gegarandeerd vele dagen lol, helemaal als je vier GBA's aan elkaar hangt.

SCORE 83		
■ KONAMI	GRAPHICS	8
	SOUND	8
	GAMEPLAY	8


Prima besturing, mooie circuits en leuke spelmodes.


Het is gewoon Mario Kart maar dan net effe minder goed.

CONCLUSIE

Als je de cijfers van de elf games bekijkt, zou je kunnen denken dat we over een aantal titels ietwat teleurgesteld zijn. Dat is echter maar ten dele zo: alle spellen zorgen namelijk op zeker voor vele uren goede gameplay, er zit gewoon geen crap tussen. Als deze titels op de GBC waren uitgekomen, hadden we ze zelfs zonder uitzondering [illegible] hoge cijfers gegeven.
Maar dat is 't hem nu juist; de games lijken te veel op goede GBC games en niet op goede GBA games. Met uitzondering van Rayman Advance, Top Gear GT Championship en Tony Hawk Pro Skater 2 hadden we niet het gevoel met iets revolutionairs bezig te zijn en dat verwacht je wel bij een nieuwe spelcomputer.
Daarnaast valt op dat de beste games dit keer niet van Nintendo zelf afkomstig zijn, maar van Activision, Kemco en Ubi Soft. Mario Advance, F-Zero en Kuru Kuru Kururin zijn goede voorbeelden van typische verslavende Nintendo spellen maar ze gebruiken bij lange na niet de power van de GBA. Vandaar de lagere cijfers.
Ga er echter maar van uit dat alles goed komt met de GBA. Waarom? Omdat we op de E3 een groot aantal games zagen die wel die stap vooruit gaan zetten. Mario Kart, Wario Land en een Street Fighter game bijvoorbeeld. Die stap vooruit zal ook een stuk sneller gezet worden als bij de PS2 want daar wachten we een jaar na de release nog steeds op de echte krakers (op SSX na dan). We verwachten ze toch wel binnen een half jaar na release [illegible].

PRIJSVRAAG



WIN EEN GAME BOY ADVANCE MET ALLE LAUNCHTITELS!

Nieuwsgierig geworden door de reviews van alle GBA-titels? Met een beetje gepuzzel én geluk win jij deze GBA inclusief de 11 launchtitels, te weten:

- CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON (KONAMI)
- F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY (NINTENDO)
- KRAZY RACERS (KONAMI)
- KURU KURU KURURIN (NINTENDO)
- MEGA MAN BATTLE NETWORK (CAPCOM)
- RAYMAN ADVANCE (UBI SOFT)
- READY 2 RUMBLE* (MIDWAY)
- SUPER MARIO ADVANCE (NINTENDO)
- TONY HAWK PRO SKATER 2* (ACTIVISION)
- TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP* (KEMCO)
- TWEETY AND THE MAGIC JUWEL* (KEMCO)

*BESCHIKBAAR GESTELD DOOR CONTACT DATA

Hiervoor hoef je alleen maar antwoord te geven op de volgende vraag:

IN WELKE KLEUREN IS DE GBA IN EUROPA TE KOOP?

Stuur een briefkaartje met jouw antwoord vóór 27 juli naar Power Unlimited, GBA-prijsvraag, Postbus 1914, 2003 BA te Haarlem.
Per e-mail kun je natuurlijk ook meedoen: mail je antwoord naar prijsvraag@powerunlimited.nl, maar vergeet dan niet als Subject GBA-prijsvraag te vermelden.
De prijswinnaar krijgt automatisch bericht.

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

Nee, het is geen geheim meer wat jullie 's avonds op dat zolderkamertje aan het doen zijn! Ja, precies, geef maar toe... Black & White spelen inderdaad. Er komen nu bijna alleen nog maar mailtjes voor deze game binnen, zowel met vragen als met cheats. Op de laatste twee pagina's van Eeuwig Leven zie je het resultaat daarvan: twee vette pagina's hemelse (of duivelse!) tips & tricks! Doe er je voordeel mee.

NIELS

STUUR JE EEUWIG LEVEN POST NAAR:

POWER UNLIMITED
EEUWIG LEVEN
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

VOOR SPOEDGEVALLEN KUN JE TERECHT BIJ:

Nintendo Spellijn:
Nederland: 0909 - 04 90 444 (1 gulden per minuut)
België: 0900 - 10 800 (18 frank per minuut)

Sony PlayStation Lijn:
Nederland: 0909 - 90 00 000 (99 cent per minuut)
België: 0900 - 00 000
(hoogtarief 6,05 frank per 20 seconden,
laagtarief 6,05 frank per 40 seconden)

PC

KINGDOM UNDER FIRE

Druk op Enter tijdens het spelen en voer volgende codes in.

Code	Resultaat
–makemyday	Aktiveer de cheats
–baegopa	Voegt 500.000 aan al je resources toe
–knowledgeispower	Snel mana verdienen
–simsimhae	Bouw supersnel
–godblessu	Volledige gezondheid
–amosbemerciful	Volledige mana
–dayspring	De hele kaart zichtbaar
–hastalavista	Dood de geselecteerde unit
–opensesame	Open gesloten deuren in de RPG levels

Bas Verkerk | Internet

N64

MARIO TENNIS

Als je in een belangrijke wedstrijd op het punt staat om een game te verliezen en je tegenstander slaat de bal en jij raakt hem net niet, druk dan snel op START en ga naar Save. Save het spel, start het weer op en speel verder. De stand in de game staat nu weer op 0-0. Dit geldt niet voor de games en sets.

Remy Gieling | Utrecht

PC

SERIOUS SAM

Druk op de ` of de ~ om de console te openen en voer een code in.

Code	Resultaat
please god	God mode
please giveall	Alle items
please killall	Vernietig alle vijanden
please open	Open alle deuren
please fly	Vliegen
please ghost	Loop door muren
please invisible	Onzichtbaar

Sander Snoeren | Tilburg

PC

THE SETTLERS 4

Tijdsprongetje: Druk tijdens het spelen op F12 om 1 minuut verder te gaan.
Win het level: Tik tijdens het spelen "!wqsa" in om de Cheat mode te activeren. Tik vervolgens "!win" om het level te winnen.

PSX

THIS IS FOOTBALL 2

Geen shirts: Druk op het hoofdmenu op L2, L2, L1, R1, □.
Goals gemaakt van shirts: Druk op het hoofdmenu op □, △, ○, L1, R1.
Kleine spelers: Druk op het hoofdmenu op L2, L2, R2, R2, ○, ○.

Dave van de Weerdhof | Veenendaal

PC

SUPERBIKE 2001

Voer de volgende codes als naam in.

Code	Uitwerking
EAPOWER	Extra snelheid
GRIPPY	Extra grip in bochten
STOPPY	Extra remkracht
LAGUNA	Grote hoofden, handen en voeten

Dave van de Weerdhof | Veenendaal

PSX

TOCA WTC

Tik bij bonuscodes in het options scherm de code "fleeting" voor alle auto's. Tik je "magic23" dan krijg je alle banen.

Christian Kelder | Nijverdal

PS2

TIGER WOODS PGA TOUR 2001

Rood shirt
Win op alle 21 courses in de Play Now mode om Tiger Wood's rode shirt te krijgen.
Let nu op de verschillen in stats!

Tegenstander afleiden
Druk tijdens een multiplayer game op ✕, △, □ of ○, ○ op het moment dat je tegenstander wilt gaan slaan. De vreemde geluidjes zullen hem of haar afleiden. Probeer ook R1 of R2 in te houden en op een van de knoppen te drukken.

Snellere computerbeurt
Houd wanneer de computer de bal slaat L1 + △ ingedrukt.

PSX

THE MUMMY

Pauzeer het spel, selekteer Quit, vervolgens Replay Level en daarna Bonus Game Modes. Gebruik in dat scherm de volgende codes.

Code	Uitwerking
△, ✕, △, ○, □, △, ○, ✕	Cairo level
○, □, ○, ✕, ✕, △, △, □	Alle wapens
✕, △, ✕, □, ○, △, □, △	Onbeperkte munitie
○, ○, △, ○, ✕, □, □, ✕	Onbeperkte levens
△, ✕, ○, ○, □, ✕, △, □	Onoverwinnelijk

CHECK DE CHEATS VOOR:

PC

STAR TREK: AWAY TEAM



Tik tijdens het spelen "cheater" om de Cheat mode te aktiveren en voer daarna de onderstaande codes in.

Code	Resultaat
medic	Heal het hele team
iwin	Win de huidige missie

GBC

POKÉMON GOLD/SILVER

Pokémon fokken
Ga naar de stad met de radiotoren en vlak voor de stad staat een huis. Ga het huis binnen en geef de vrouw de vrouwelijke Pokémon en de man de mannelijke Pokémon. Als je bijvoorbeeld twee Pikachu fokt krijg je Pichu. Probeer ook eens:
jigglypuff Pupurin
Clefairy Pii
Electrabuzz Elekid
Magmar Bubii
Jynx Muchuru
Annons

PSX

FRONT MISSION 3

E-mail Square
Als je een battle klaar hebt (en je hebt dus gewonnen) krijg je een menuutje te zien. Je kunt kiezen uit: Setup, Netwerk, Save en Load. Kies voor Netwerk, vervolgens Check Mail en dan voor Send Mail. Je kunt nu een e-mail adres intypen.
Tik in: **Square@0730** en bevestig dit. Nu wordt er een hele brief voor je uitgetikt. Hierin bedank je Square voor het spel en ook komt er een hintje vrij over Final Fantasy: The Sprith within (The Movie). Kom een andere keer terug en Squaresoft heeft je een mailtje teruggestuurd.

Sietze Teunissen | Bemmel

PSX

FINAL FANTASY IX

Als je op de world map zit op CD 1, doe dan de PlayStation open zonder hem uit te zetten en steek er CD 2, 3 of 4 in. Save nu, doe hem weer open en steek CD 1 er terug in. Nu kom je de vijanden van CD 2, 3 of 4 tegen! Rapper level omhoog en game sneller over. Voor FF VII en FF VIII doe je gewoon hetzelfde.

Timothy Willems | Internet

PS2

TRIPLE PLAY BASEBALL

Grand Slam slagman
Creëer een nieuwe speler en geef hem de naam "SLUGGER". Als je hem laat slaan als alle honken vol zijn, slaat hij altijd iedereen binnen.
Supersnelle arm
Creëer een nieuwe pitcher en geef hem de naam "STRONG ARM".
Dankbaar publiek
Druk nadat je een homerun hebt geslagen, tijdens het lopen op ◉ voor een fluitje en op ◉ of ◉ voor toetergeluiden uit het publiek.

PC

DEUS EX

Als je in AREA 51 bent (in de bunker) ga dan naar het hokje waar op staat Power System A01. Als je daar in bent, druk dan op een knopje waar op staat Online – Offline en je krijgt een bericht.
Als het bericht weg is krijg je 50 skillpoints. Wacht even en druk nog een keer op die knop. Je merkt dan dat je er elke keer dat je drukt weer 50 skillpoints bij krijgt.

Arjan en Jeroen Houwers | Ruurlo

GBC

POKÉMON YELLOW

Togepi of Maril
Kies bij het begin Squirtle zorg dat je een pokédex krijgt. Als je dat hebt gedaan moet je naar profesor Oak en dan circa honderd keer met hem praten. Hij pakt uiteindelijk je Squirtle af en geeft je Maril of Togepi.

300 items
Kies een item uit (bijv. de Masterball), zet het op de 6e plaats van alle items en ga dan naar Pewter City. Praat met de man die koffie drinkt en als je dat hebt gedaan ga je naar Cinebar Island. Zwem daar aan de kant en er komt er een soort virus tevoorschijn. Vang hem niet! Als je hem hebt gevangen gaat namelijk je pokédex kapot. Vlucht of maak hem af en je verdient 300 items.

Pokémon uit level honderd vangen
Surf langs de kant van Cinebar Island en je komt daar Pokémon tegen die een level boven de honderd hebben.

Sami Ouadrhiri | Breda

GBC

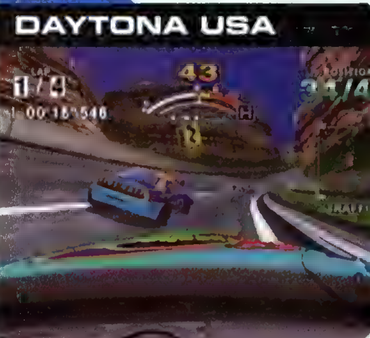
POKÉMON GOLD

Als je Ho-oh wilt vangen maar ook je Masterball wilt houden, hoef je alleen maar een Fastball te gebruiken.

Wouter | Internet

DC

DAYTONA USA



Javelin
Na in totaal meer dan honderd uur gespeeld te hebben zal je de Javelin racewagen krijgen.

Pywackett Barchetta
Speel de 777 Speedway track in de Single Race mode met alle vier de originele wagens (Hornet, Lightning, Grasshopper, Falcon) uit om deze racewagen te krijgen.

Pywackett Barchetta Super
Selekteer de Single Race mode, kies de Pywackett Barchetta en een willekeurige track en zet het aantal rondjes op twee. Draai bij de start van de race direkt om en rij de hele race tegen de richting in voor de Pywackett Barchetta Super.

Rule of the 9th
Verbeter de track records van alle acht de Mirror Reverse tracks in de Single Race mode voor deze racewagen.

PS2

SHADOW OF MEMORIES
TIP VAN DE MAAND

Extra Menu
Als je de game uitgespeeld hebt en je gaat naar het start menu, zal er ook een Extra menu zijn. Je kan de eindes zien die je hebt, filmpjes en de beste tijd voor de hoofdstukken.
Hints voor het eerste hoofdstuk
In het eerste hoofdstuk moet je er voor zorgen dat alle mensen in de stad naar de toneelspeler in het vierkant kijken. Dus reis eerst door de tijd naar het volgende station en vraag aan de mensen of ze bij het vierkant komen. Dan reis je weer terug en ga je naar het vierkant en alle mensen zullen daar zijn. En wanneer het beslissende uurtje komt zal je moordenaar je niet vermoorden. Nadat je dat gedaan hebt ga je naar de medische plaats en praat wat. Reis dan door de tijd en je bent in hoofdstuk twee.

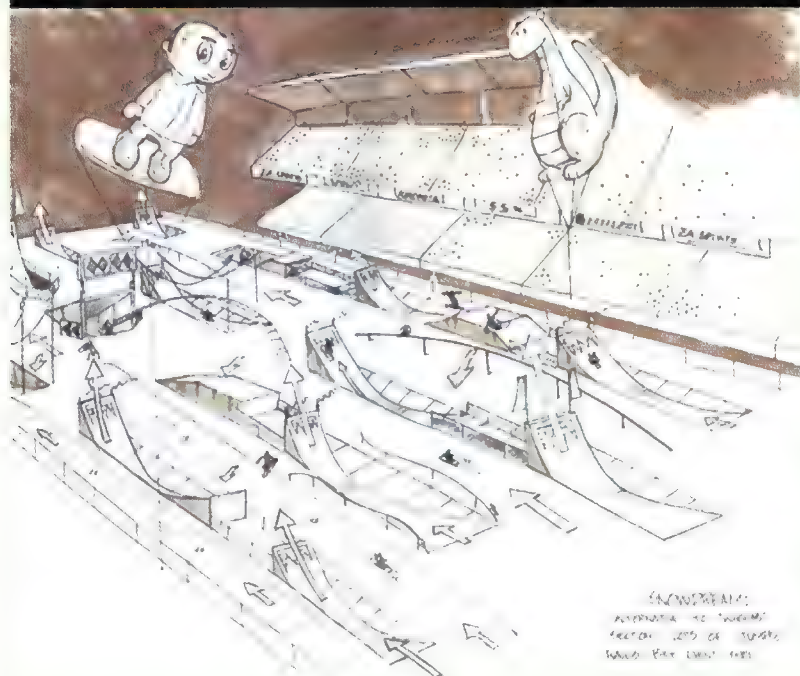
Irene Hoogendorp | Internet

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

PS2

SSX



Er ontbraken nog een aantal shortcuts in de SSX shortcuts list van PU 5!

Elysium alps

Ongeveer drie bochten voor de halfpipe (met de glazen wanden) kan je in een bocht naar rechts ook rechtdoor (aan de linkerkant van een rotsblok) springen. Je moet wel redelijk ver springen om niet teruggezet te worden in de bocht als je mis springt.

Waarschijnlijk is shortcut 4 in PU 5 expres niet weergegeven omdat het niet echt een shortcut is maar je wel een enorme gave jump geeft.

Gebruik het pad dat in shortcut 3 staat, maar glij bij de laatste gap niet over de boomstronk, maar spring ongeveer rechtdoor. Je kan hier bijna elke trick maken, omdat je lang in de lucht zweeft. Wil je alsnog op het gemiste pad komen, dan kan je ook minder ver springen en gelijk links aanhouden, je kan dan snelheid maken voor de volgende sprong (waterval of zo).

Merqury city meltdown

Spring niet op de bevroren sloot, maar board over het bruggetje en houd links aan (buiten het pad). Je kan op een boot springen die links naast de Golden Gate-achtige brug ligt. Deze boot heeft een lopende band, spring hierop en je wint zo weer een aantal seconden, bovendien kan je een mooie misty flip maken.

Ga vlak voor de tunnel (in punt 8 benoemd) een stukje terug (of beter nog, ga helemaal niet naar de 'bovenste tunnel') en spring van het plateau af. Vervolgens board je op het lage nivo in de richting van de tunnel en ongeveer onder de tunnel (ja op het hoge nivo) heb je een extra tunnel (op het lage nivo). Dit is de toegang tot de metro, pas op als hij langskomt! Je komt er bijna aan het einde uit, maar je mist een paar mooie jumps.

Als je shortcut 8 gebruikt en veel snelheid hebt, kan je over de laatste ramp voor de finish op het glazen dak van het stadion springen, om uiteindelijk met veel glasgerinkel te finishen (niet echt een shortcut, wel echt cool).

Mesablanca

De bij punt 5 vermelde shortcut is veel langer dan vermeld. Je moet helemaal links aanhouden, vervolgens kom je in een greppel terecht die je uiteindelijk langs een checkpoint brengt.

De losse pilaren die hier staan kun je ontwijken door een van de ramps (de eerste) te gebruiken om op de bovenliggende kabel te springen (effe oefenen).

Aloha ice jam

Je kan hier in de tubes achter het hoofd verschillende shortcuts nemen, neem nooit dezelfde maar probeer de rechter iets vaker.

Robert Kraal | Internet

PS2

RUMBLE RACING

Ga via Options naar het Load/Save scherm en gebruik daar de onderstaande codes.

Code	Resultaat
VTYANIYTT	Vanitty wagen
PTOATRTO1	Revolution wagen
OPSRTISUC	Sporticus wagen
UBTCKSTOH	Buckshot wagen
BSUIGASUM	Gamecus wagen
HGIROLREL	High Roller wagen
KOZIEC1PU	Championship met diverse wagens
KZOIEC2P1	Championship met diverse wagens
OORKIEPUC	Championship met diverse wagens
NALDSHHSD	XXS Tomcat
AMHBRAAMH	Stinger
CDAAPTN1A	Interceptor
KCEROCTEC	Redneck Rocket
ABOGOBOGA	Road trip
1AREXT1AR	Vortex
P1PROC1PU	Pro Cup 2, Fallsdown Track en Cataclysm wagen
Q2PROC2YT	Pro Cup 3, The Gauntlet Track en EsWagengot wagen
AEPPROPUC	Elite Cup series, Surf en Turf Track, Elite Class wagens en Road Kill wagen
ILETEC1MB	Elite Cup 2, Coal Cuts track en Jolly Roger wagen
ILCTEC2VB	Elite Cup 3, Wild Kingdom track en Malice wagen
ILQTEC3PU	Elite Cup 4, Over Easy track en Direwolf wagen
LEAITEPUC	EA Elite Cup, Outer Limits track en Blue Devil wagen

Refined Track, Rookie Cup 2 en Dragon wagen: Behaal de Gold Medal op Rookie Track 1.

Passing Track, Rookie Cup 3 en Mandrake wagen: Behaal de Gold Medal op Rookie Track 2.

EA Rookie Cup en Pro Cup: Behaal de Gold Medal op Rookie Track 3.

Fallsdown Track, Pro Cup 2 en Cataclysm wagen: Behaal de Gold Medal op Pro Cup 1.

Gauntlet Track, Pro Cup 3 en Escargot wagen: Behaal de Gold Medal op Pro Cup 2.

PC

CHAMPIONSHIP MANAGER 00-01

Met deze tip zal je vast betere zaken doen dan je computertegenstander. Als een team (liefst een met veel geld) een bod doet op een speler van jou, ga je eerst naar het scherm waar je een speler kunt ruilen. Hier zal je zien welke spelers van het andere team bij jou willen komen. Kijk naar hun waarde en neem diegene met meer waarde dan jouw speler waar het team op biedt. Let op, je kan maar maximaal vijf spelers kiezen.

Voorbeeld: een team biedt 25 miljoen BEF voor je speler. Je gaat naar 'spelers ruilen' en ziet dat het team drie spelers heeft met een grotere waarde dan jouw speler. Kies alleen die drie en klik op onderhandelen. Bij het tegenbod zal het andere team een bod doen dat veel hoger zal liggen dan hun eerste en heb je misschien een paar goede spelers van hun (maar meestal krijg je alleen geld!). Let wel op, verwacht niet van een speler die maar een waarde heeft van 25 miljoen BEF dat je daar 500 miljoen BEF voor zal krijgen maar het zal dus wel flink hoger zijn dan die 25 miljoen.Je kan natuurlijk naar Editor mode gaan en je daar flink van geld voorzien of een manager bijvoegen waar je dan het team van verprutst maar op die manier zal je het spel zijn speelvreugde ontnemen, dus ik denk dat deze tip veel meer speelvreugde zal bezorgen dan het prutsen in de Editor mode!

Wesley en Christophe Van de Sompel | Gent, België

N64

CONKER'S BAD FUR DAY

Oké, een aantal ervan heeft al eens in de PU gestaan maar om compleet te zijn; hier nu alle cheatcodes. Gebruik ze in het cheatscherm.

Code	Resultaat
DRACULASTEABAGS	Honkbalknuppel in Multiplayer mode
DUTCHOVENS	Koekenpan in Multiplayer mode
PRINCEALBERT	Barn Boys chapter
CLAMPIRATE	Bats Tower chapter
ANCHOVYBAY	Sloprano chapter
MONKEYSCHIN	Uga Buga chapter
SPANIELSEARS	Spooky chapter
BEELZEBUBSBUM	It's War chapter
CHOCOLATESTARFISH	Extra geld en The Heist chapter
WELDERSBENCH	Alle chapters en scenes
BOVRILBULLETHOLE	Vijftig levens
XFYHIJERPWAL IELWZS	Debug mode (alleen op testsystemen)
BOVRILBULLETHOLE	Schiet op alles
EASY	Easy mode
VERYEASY	Very Easy mode

Multiplayer personages

Vul deze codes in om de verschillende personages in de Multiplayer mode te krijgen.

Code	Personage
WELLYTOP	Conker
EASTEREGGSRUS	"NEO" Conker
BILLYMILLROUNDABOUT	Gregg the Grim Reaper
CHINDITVICTORY	Weasel Henchmen
EATBOX	Cavemen
RUSTYSHERIFFSBADGE	Sergeant en Tediz Leader
BEEFCURTAINS	Zombies en Villagers

Conkers commentaar

Vul als cheatcode bekende Engelstalige scheldwoorden in en luister naar Conker's reaktie.

Matrix-style sterfscène

Tik eerst in het cheatscherm "SPUNKJOCKEY". Als je nu een Teddyz z'n hoofd eraf snijdt met een Katana of Chainsaw in het War level, krijg je een nieuwe sterf-animatie.

Banjo's hoofd

Ga naar het optiescherm in "Cock and Plunker" en kijk boven de open-haard.

Conker gamed

Laat Conker enige tijd niets doen, zodat hij op een gegeven moment wat gaat rommelen met jojo's en drankjes. Op een gegeven moment zal hij zijn Game Boy Color pakken. Druk dan gelijk op R om hem in de First Person mode Killer Instinct te zien spelen. Zodra je Conker beweegt, stop hij weer.

Pissig

Gebruik eerst de "WELDERSBENCH" code en ga vervolgens naar het Uga Buga level. Ga naar de Worship episode en laat de holbewoners je volgen naar de plek waar alle stenen monsters zijn. Sla een van deze monsters en de holbewoners zullen hem voor je doden.
Schakel op deze manier alle monsters uit en praat vervolgens met de grote kerel naast de deur. Hij laat je naar binnen en loop naar de steen achter de bar. Rol deze naar de plek waar je de bar het eerst binnenkwam en rol hem op het geval dat je omlaag kunt duwen. Er gaat nu een deur open. Ga terug naar het biervat en drink het bier. Druk daarna op B en pis de gasten het gat in.

Speel als de Squirrel God

Ga naar de Cock and Plucker Cheatcodes sektie en voer de code BEMYANGEL in.

Conkers BFD sequel

Ga naar de Cock & Plucker Cheatcodes sektie en voer de code BADFURDAY in.

PC

THE MOON PROJECT

Tik tijdens het spelen "cheater 1" om de Cheat mode te aktiveren en je kunt daarna de onderstaande codes invoeren.

Code	Resultaat
beautiful moon [0 of 1]	Volledige map aan/uit
byebye	Verlies het spel
cheater 0	Cheat mode uit
gohome!	Vernietig geselekteerd gebouw
hereyouare!	Tegenstanders zichtbaar
hide	Fog of war aan
hotground	Plaats mijnen
idkfa	Shields, health en ammo alle units
judgementday	Vernietig zichtbare tegenstanders
limit_up [nummer]	Unit limiet op gewenste nummer
moneyfornothing [nummer]	Geeft gewenste hoeveelheid
mybrainisfaster 1	Snellere research
nobelprize	Alles geresearched
sciencefornothing	Gratis research
shower	Meteorieten regen
smash	Vernietig nabijgelegen units
ultrascience	Snellere research

DC

SPIDER-MAN



Ga vanuit het hoofdmenu naar het cheatmenu en voer de codes in.

Code	Resultaat
ADMNTIUM	Onkwetsbaarheid
CINEMA	Movie viewer
CLUBNOIR	Ben Reilly kostuum
EGOTRIP	Kloppend hoofd
FANBOY	Collectie strips
FUNKYTWN	Toon Spidey
GLANDS	Onbeperkt web
KICK ME	Amazing Bag Man kostuum
KIRBYFAN	Strip covers
LEANEST	Unlock alles
MIGUELOH	Spidey 2099 kostuum
MME WEB	Selekteer level
MRWATSON	Peter Parker kostuum
RGSGLLRY	Personage viewer
SECRTWAR	Symbiote Spidey kostuum
SM LVIII	Snel kostuum wisselen
STICKMAN	Stick Spidey
SYNOPTIC	Spidey Unlimited kostuum
TRISNTNL	Captain Universe kostuum
UATUSEES	"What If" contest
WEAKNESS	100% Health
XILRTRNS	Scarlet Spider kostuum

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER



BLACK & WHITE

HALVE SPELL
Als je een spell cast die een tijdje duurt, zoals water miracle en miracle of wood, dan kun je dat het best buiten je gebied doen, zodat de spell maar op halve kracht werkt. Als je hem dan weer doet, is hij weer helemaal vol. Erg handig voor food en wood.

DOOD VOGELTJE
Als je je beest goed opvoedt zodat hij huisjes weer heel maakt en brandjes blust, dan kun je heel makkelijk een dorp onder controle krijgen. Steek zelf het dorp in de fik, waardoor je belief krijgt en vervolgens blust je beest de brand wat ook weer belief oplevert.
Je kunt ook belief krijgen door mensen een 'dood vogeltje' te verkopen. Dit doe je door food uit hun eigen supply's te pakken en dan weer in het dorp neer te leggen. Ze zullen je elke keer weer dankbaar zijn.

MEER BEREIK
In level twee is er een mannetje dat de hele tijd zeurt dat je hem niet moet gooien en dat je je 'best shot' op hem mag nemen enz. Je kunt hem buiten je gebied gooien en zolang hij erbuiten is, kun jij met je hand alles doen buiten je gebied. Dus makkelijk dorpen in de fik steken!

J. de Ruiter | Internet



DOE HET ZELF
Er zijn verschillende mogelijkheden om de hout- en voedselproduktie te versnellen. De belangrijkste is het gewoon zelf doen. Je trekt een boom uit de grond of pak koeien, vissen etc. op en leg ze op de stapel. Deze twee manieren zullen tevens veel belief opleveren.

KRACHTTRAINING
Je kunt je wezen trainen door hem telkens stenen of bomen het eiland rond te laten dragen. Hij zal er uiteindelijk sterker van worden.

David Wieland | Internet

HAAL MEER UIT JE WONDEREN
Dit kan met alle langdurige wonders zoals water, voedsel, hout en bliksem. Ga naar de grens van jouw invloedssfeer en zoek een plek waarbij je hand daarbuiten ongeveer nog vijf seconden zonder kruisje blijft. Ga eerst terug in je sfeer en dan weer terug naar die plek. Voer nu gelijk het wonder uit en zorg er voor dat tijdens het uitvoeren van het wonder het kruisje verschijnt, anders werkt het niet. Doe je dit goed, dan kun je dit oneindig vaak herhalen maar er gaat tijd inzitten. Ik vond het in ieder geval de moeite waard, omdat ik zo meer dan 60.000 hout uit een houtwonder geperst heb. Dit scheelt je dus ook een hoop mana.
Een leuk effekt is dat je met één bliksemwonder een heel dorp kunt vernietigen, zolang dat kruisje tijdens het verrichten maar komt. Dit heb ik zelf al in level 1 kunnen doen (met voedsel en hout) en als je het eenmaal onder de knie hebt, gaat het steeds beter en sneller.

Sven Koene | Hellevoetsluis



ARTEFACTEN MAKEN
Pak bijvoorbeeld een steen, zet die in je dorp neer en de dorpelingen zullen er dan vele nachten omheen dansen. Het is dan een artefact geworden. Zet je je artefact in een dorp neer dat nog niet van jou is, en je zult veel geloof winnen.

PADDO'S
Volgens mij groeit je wezen net iets sneller dan normaal naarmate hij meer van die kleine witte paddestoelen eet.

TIJD BEÏNVLOEDEN
Houd tijdens het spel Alt ingedrukt en druk op 1 om de tijd langzamer te laten verlopen. Houd tijdens het spel Alt ingedrukt en druk op 2 om de tijd te versnellen. Dit kan handig zijn als je bijvoorbeeld sneller wilt bouwen.

TATTOO
Een makkelijke manier om je wezen blijer te maken is op F5 te drukken (Creature Cave) en hem of haar een mooie tattoo te geven.

LIJKENPIKKER
Druk zodra je het spel hoort roepen dat er een dooie is, gelijk op de S om deze persoon te vinden. Hij zal een wit labeltje hebben. Pak het lijkje op, gooi het in de schaal bij je bedehuis en je krijgt er zo'n 5000 bij. Het mooie is dat het spel dit niet zal herkennen als offer. Een ander voordeel is dat je bewoners stoppen met rouwen en weer gaan werken zodra hun overleden medebewoner weg is gehaald. Als je geen begraafplaats hebt, heb je trouwens meer tijd om de dode te vinden.

John Bobeldijk | Medemblik

SNELLER GROEIEN
Laat je wezen veel in de tempelringen (die twee haken voor de tempel) slapen en hou ondertussen zijn statistieken bij om te zien hoeveel hij groeit.

Rick Speets | Zoetermeer



VEEL GELOVIGEN
Om de gelovigen naar de goden speelgrond te krijgen moet je alle spreukenhouders met rotsen kapot maken (die rare dingen die op een stoel lijken). Als je het goed doet, krijg je heel veel nieuwe gelovigen.

VERGIFTIGING
In level 2 moet je het vergiftigde eten weghalen. Je kunt dit weggooien maar bijvoorbeeld ook aan je vijand geven.

Linblin | Winterswijk

MIRACLES

Hoe meer mirakels je bouwt, hoe groter je invloedssfeer wordt en hoe groter de uitwerking van de bijzonderheden van de mirakels wordt.



INDRUK MAKEN

Als je een dorp wilt veroveren dat niet in je invloedssfeer ligt, neem dan je wezen en breng hem naar dat dorp. Lijn je wezen aan met de riem van mededogen en bind hem vast aan de dorpswinkel of aan het dorpscentrum. Als je wezen een paar wonderen heeft geleerd, zal hij die gebruiken om indruk op dat dorp te maken.

HANDIGE WERVELWIND

Als er een wervelwind verschijnt, gooi er dan zoveel mogelijk voedsel, hout, eenmalige wonderen, gelovigen en steigers door.

Eenmalige wonderen maak je zo: zoek een wondersokkel op, aktiveer een wonder en leg dan dat wonder op de wondersokkel. Er verschijnt een wonder in een bal, een eenmalige wonder. Deze kan je door de wervelwind gooien. Zo heb je wat spullen om in het volgende land te gebruiken.

MAAK VAN JE GELOVIGEN DISCIPELEN

Ambachtsman: plaats een gelovige bij een werkplaats. Ambachtsmannen slepen hout naar de werkplaats.
Boer: plaats een gelovige in een veld/akker. Boeren zorgen voor voedsel en brengen dat naar de dorpswinkel.
Boswachter: plaats een gelovige bij een boom. Boswachters zorgen voor hout en brengen dat naar de dorpswinkel.
Bouwer: plaats een gelovige bij een gebouw dat nog gebouwd moet worden. Goed voor de bouw.
Fokker: plaats een gelovige naast iemand van het andere geslacht. Goed voor de kids.
Handelaar: plaats een gelovige bij een dorpswinkel in een dorp dat niet van jou is. Handelaren leveren hout en voedsel aan dat dorp om indruk te maken.
Missionaris: plaats een gelovige in een dorp dat niet van jou is. Missionarissen maken indruk op dat dorp.
Visser: plaats een gelovige bij vissen aan de kust. Als ze genoeg hebben gevangen, brengen ze het voedsel naar de dorpswinkel.

SNELTOETSEN

Plaats bakens bij belangrijke plaatsen (tempels, dorpen) door CTRL en een van de cijfers 1 t/m 9 ingedrukt te houden. Als je dan op dat getal drukt, ga je gelijk naar die plaats.

TELEPORTEREN

Plaats een paar telepoorten in elk dorp en bij de vereringsplaatsen. De dorpelingen zullen hier gebruik van maken.

Hayo Venema | Internet

WONDERS MEENEMEN

Je kunt ook veel wonders sparen (gewoon van de wondersokkel afhalen en bij elkaar leggen) en als dan Nemesis komt en Khazar heeft de vortex/wervelwind geopend deze erin gooien zodat je ze allemaal mee kunt nemen.

HAPPY NEW YEAR

Je kan de PC naast 1 april ook op andere bekende data zetten (25 december, 1 januari enz.) en je geweten zal dingen als vrolijk kerstmis tegen je zeggen.

VERJAARDAGEN

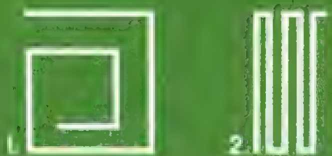
Ook op dagen dat een van de programmeurs jarig is, roept je geweten allerlei dingen.

MOORD

Als je op het eerste eiland de opdracht met de onderzoekers speelt, dan moet je de middelste vermoorden en zie wat er gebeurt. Als ze dan vragen om een nieuwe bemanningslid geef dan een kind of een vrouw!

TELEFOONCEL

Maak op het eerste eiland de hieronder weergegeven twee figuren met je muis



en er zal je gevraagd worden de telefoon op te nemen. Deze is te vinden op het meest linksonder gelegen punt van het eiland. Klik op de telefooncel en je krijgt een aantal berichten plus nog meer telefooncellen



Joey van Egmond | Hengelo

LEGE STAD OVERNEMEN

Als alle mensen in een stad dood zijn maar de stad wel een towncenter heeft, zorg dan dat een ventje van jou in die stad gaat wonen (dit gebeurt als je zo'n Ying Yang teken ziet). Als je nu even wacht, zal de stad van jou zijn.

MENSEN MEE IN VORTEX

Plaats aan het einde van het level, als de Vortex naar het volgende level opengaat, de bomen van de Forest Miracle achter de Vortex. De meeste mensen die het zien zullen naar de bomen lopen en in de Vortex vallen.

MIRACLES DIE JE NIET NODIG HEBT GEBRUIKEN

Als je een miracle niet nodig hebt, zorg dan dat je hem in je hand krijgt, klaar om te gebruiken. Cancel hem nu door je hand heen en weer te schudden. Nu krijg je in een keer behoorlijk veel Prayer Energie, waardoor de miracles sneller af zijn.

WEZEN VOEDEN ZONDER KOSTEN

Als je wezen honger heeft en je hebt geen eten over, start dan een skirmish game. Als je hem hier voedt, heeft hij ook geen honger meer in het gewone level. Dit kan je ook doen om hem te genezen.

ONBEPERKTE SPREUKEN

Je 'hand' werkt slechts enkele seconden buiten je invloedssfeer. Als je een spreuk (of wonder) aktief en klaar voor gebruik hebt, begin dan met ze buiten je invloedssfeer te creëren en laat de timer aftellen terwijl je de wondergebaren blijft maken. Wanneer de tijd dat je erbuiten kunt funktioneren afloopt voordat de spreuk effektief afgewerkt was, zullen ze een oneindige duur hebben. Als je de rechter muisknop loslaat stopt dat de spreuk en beperkt het ook de duurtijd ervan. Met eenmalige wonderen zoals een vuurbal lukt dit truukje natuurlijk niet maar het kan het spel wel af en toe net een tikkeltje makkelijker maken.

Gerben van der Lubbe | Internet

GAME-CONTROLLERS & STUFF

ONDER REDACTIE VAN NIELS

E3 HARDWARE

Van de vier grote hallen op de E3 was er een waar het geen veertig graden was, je elkaar gewoon kon verstaan maar waar ook geen babes te bekennen waren. Ik heb het natuurlijk over de hardware-hal. Wat opviel, was dat er veel Xbox stuff te zien was. Zowel bestaande als nieuwe gamepads, joysticks en stuurtjes, allemaal voorzien van knoppen en logo's in Xbox-groen. Met het vertrouwen in de nieuwe console van Microsoft zit het dus wel goed. Daarnaast bleek ook de Game Boy Advance een goed platform voor het ontwikkelen van accessoires. En dan was er natuurlijk het eerste force feedback stuur ever voor een console. Ja, ja, het was me een dolle boel...

NIELS



SNAKEBITE

Nee, dit is geen grappig bedoelde montage van onze vormgevers. Sterker nog, dat deze slangenbeet geen geintje is blijkt wel uit de verkoopcijfers in Finland, waar het speeltje ruim 50.000 keer over de toonbank ging.
Het joystickje kan met diverse bijgeleverde clips op Nokia 3210, 3310, 5110, 6110, 6150, 7110 telefoons gemonteerd worden en eerlijk waar; het Snaken gaat er een stuk beter en vooral prettiger mee.
De prijs vind ik echter onbegrijpelijk! Bijna dertig piek is voor zo'n soort gadget veel te veel. Dan zullen ze toch eerst Crimson Skies op m'n mobieltje moeten zetten.



★★½☆☆
Prijs: ƒ 29,95
Distributeur: Opti Mount
Tel: 0315-657020

CONCLUSIE

Op zich een geweldig idee en als de prijs omlaag gaat en de mobilegames wat volwassener worden, zou de score best eens kunnen verdubbelen.

NUON DVD-SPELERS

[illegible]



GBA-STUFF

De Game Boy Advance leent zich blijkbaar prima voor het ontwikkelen van allemaal laue goodies. Naast de Two player en Four player linkkabels waren er onder meer openklapbare beschermkapjes met ingebouwd lampje en/of vergrootglas. De GBA heeft namelijk net als de GBC geen 'licht van achteren', waardoor gamen bij weinig licht normaal gesproken vrijwel onmogelijk is.
De zogenaamde Powerhandles die bij de GBC al goed scoorden, zien we nu ook weer terug. En wat te denken van een RF Link, een zendapparaatje waarmee je je GBA draadloos met maximaal drie andere GBA's kunt linken. RF staat daarbij voor Radio Frequentie, en er kan tot een afstand van wel vijftien meter door muren heen met elkaar ge-gé-bé-aat worden. Zo hoef je je vervelende broertje behalve niet meer te zien, ook niet meer te ruiken. De RF Link gaat trouwens wel zo'n honderd pieken kosten, wat best veel is.

GT FORCE WHEEL

Eindelijk is het dan zover: het eerste echte force feedback stuurtje voor de console is een feit. De eer is aan Logitech met het GT Force Wheel voor de PlayStation 2. Het stuur is speciaal ontworpen voor Gran Turismo 3 A-spec en dat verklaart dan ook de GT in de naam.
Dit betekent echter niet dat GT3 het enige spel is waarvoor je het stuur kunt gebruiken.
Zodra een PlayStation 2 spel over de juiste Immersion I drivers beschikt zal het stuur zijn ding doen. Zoals bijvoorbeeld Infogrames' Motor Mayhem dat binnenkort uit zal komen.
Logitech verwacht dat rond de kerst minstens tien games het stuurtje zullen ondersteunen. Het is trouwens niet zo dat het stuur in alle gevallen ook zonder force feedback te gebruiken is zoals we dat bij de PC gewend zijn.
Ik heb het GT Force Wheel uitgebreid op de stand getest en moet zeggen dat de precisie van de force feedback mij [illegible] meeviel. Persoonlijk had ik namelijk een beetje een hard hoofd in force feedback voor consoles, aangezien je geen drivers kunt installeren en niet kunt kalibreren. De bochten en andere tegenkrachten kwamen echter redelijk tot goed door, al is het wel 't duidelijk niet bij de PC-stuurtjes haalt. De mate van force feedback viel wel enigszins tegen en had zeker wat krachtiger gemogen.
Kwa vormgeving is het GT Force Wheel trouwens, op het blauwe kleurtje na, exact hetzelfde als de WingMan Formula (Force) GP, en dus prima in orde. We kunnen het stuur binnenkort met de release van GT3 in de winkels verwachten. Zowel los als met het spel gebundeld.
Helaas was de Nederlandse prijs op het moment van schrijven nog niet bekend. Logitech wist mij slechts de Amerikaanse prijs te vertellen, hetgeen op $70 neer kwam. Aangezien de PlayStation 2 in Amerika $299 kost en hier voor ƒ 1199,- in de winkels kwam, zullen we de officiële verkoopprijs dus maar niet [illegible].
Het is hoe dan ook denk ik geen product voor de massa maar echt voor diegene die de extra feel wil hebben. Ik ken namelijk niemand die met een stuur betere tijden haalt dan met een gamepad.

★★★½☆
PlayStation 2
Prijs: N.N.B.
Distributeur: Logitech
Tel: 010-2438897
www.logitech.com

CONCLUSIE

Alhoewel het moeilijk is een stuur aan de hand van slechts één spel te beoordelen, durf ik het kort samen te vatten als een stuur met een wat [illegible] force en redelijk goede feedback.



GAMEDOCTOR

Digital Innovations heeft een apparaatje bedacht waarmee beschadigde CD's, DVD's of gamedisks weer gemaakt kunnen worden.
Zoals je waarschijnlijk wel weet zit de data bij een disc altijd aan de bovenkant (de bedrukte kant dus) en wordt deze van onderen door de plastic beschermlaag heen met een laser gelezen. Als deze laag te erg beschadigde, kon je tot nu toe de disc eigenlijk wel weggooien. Is de kras echter niet te diep en de data dus nog intakt, dan is het mogelijk met het apparaatje de disc als het ware te polijsten.
De mannen van Digital Innovations wisten mij te vertellen dat ze de distributie voor de Benelux nagenoeg rond hadden. Nu maar afwachten wat het dingetje gaat kosten. Kijk voor meer info op www.digitalinnovations.com.



ENERGYMATE PSONE

[illegible]



Prijs: ƒ 139,95
Bfr.ca. 2550
Fabrikant: Thrustmaster
Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288800
www.thrustmaster.com

CONCLUSIE

[illegible]

HOMAB TACTICALBOARD

Het gebeurt niet vaak maar dit was een van die accessoires waar ik eerst even goed naar moest kijken voor ik door had wat het was.
Thrustmaster's HOMAB is speciaal gemaakt voor shooter- en RTS fans en is eigenlijk een soort kruising tussen de Strategic Commander, de GameVoice en een toetsenbord. Ben je bijvoorbeeld aan het Quaken, dan heb je in je rechterhand de muis en gebruik je (als je rechtshandig bent) je linkerhand om te lopen, straks runes te droppen, te bukken of springen, wapens te selecteren en ga zo maar door. Gezien de grootte (of eigenlijk kleinte) en de ligging van de toetsen op een normaal keyboard leidt dit vaak tot kramp-in-de-vingers-taferelen.
De HOMAB heeft men zo proberen te construeren dat je vanuit één bepaalde houding alle omliggende toetsen zonder spastische bewegingen kunt bedienen. Door middel van drie verschuifbare delen (duimpad, pinkpad en bovenste toetsen) kunnen toetsen dichterbij of juist verder weg geplaatst worden, totdat alles is afgesteld op de grootte van jouw hand.
Naast de ergonomisch om de pijltoetsen (donkerblauw) heen geplaatste functietoetsen bevindt zich rechts een verschuifbaar blok met zeven extra duimtoetsen. Het bolletje links van de pijltoetsen kan gebruikt worden om chat-kanalen met andere gamers te openen, precies zoals we dat bij de GameVoice van Microsoft kennen.
Na wat gepriegel om alles op de juiste afstand en functie te zetten, heb ik de HOMAB even tijdens een potje Quake geprobeerd en ik moet zeggen dat het best goed werkt. Ik kon mijn arm lekker op de polspad laten liggen terwijl vrijwel alle benodigde toetsen binnen handbereik bleven.
De HOMAB wordt ergens in de zomer verwacht en we zullen hem dan ook zeker uitgebreid gaan testen.



FIGHTING ARENA

Het moet de ontwikkelaars hiervan zijn opgevallen dat de gemiddelde gamer een dikke bierbuik, monitor gebleekte huid en slechte conditie heeft. Tenminste, in Amerika dan. Wat lichaamsbeweging kon dus geen kwaad, en zo ontstond de Fighting Arena.
Het geheel is bedoeld voor vechtspellen op de PSX/PS2. Tussen de palen zijn sensoren geplaatst die doorgeven wanneer ze door een slag of schop onderbroken worden, hetgeen zich weer omzet in een beweging van het karakter op het scherm. Leuk, alhoewel de nadruk echt op het sportief bezig zijn ligt.



POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 PC-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het wel beetje kort, ga geen eindeloze titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware.
Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR:

POWER UNLIMITED
POWER SALES
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden.
Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst tel. 023 - 5463450; fax 023 - 5465508 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop: Duke Nukem Zero Hour met doos en bijbehorende boekjes in perfecte staat voor maar ƒ75,-. Tel.0594-512654 en vraag naar Friso of mail naar: friso@home.nl

Te ruil: Mijn Nintendo 64, een memorycard, twee controllers met de spellen: Mario Kart 64, Mario 64 en NBAJam'99. Je krijgt er nog zo'n acht Nintendobladen bij en een codeboek van 255 pagina's. Allemaal nog in goede staat. Ruilen voor jouw omgebouwde PlayStation van maximaal zes jaar oud en met minimaal één memorycard van circa 5mb en een dualshock-controller. Minimaal drie spellen. Tel.078-6511346. Bellen na 16.30 uur, zeven dagen per week (omgeving Dordrecht) of mail naar: j.p.mbotermans@freeler.nl

Te koop: SNES met één turbocontroller en vierentwintig spellen, een grote opbergtas, zes oplaadbare batterijen, vergrootglas, oplader, een linkkabel en elf spellen. Twee Game Boy's. NES met twee controllers, één joystick en elf spellen. Alles in één koop ƒ400,-. Snelle reactie betekent alle PU's van 1998 tot en met 2000. Tel.073-6137608 (omgeving Den Bosch) en vraag naar Olaf.

Te koop gevraagd: Nintendo 64 met één controller en één spel voor ƒ150,- of ƒ175,-. Tel.0174-421754/ 06-18489989 (omgeving Gravenzande) en vraag naar Jasper.

Te koop: Game Boy Color (paars doorzichtig) met link kabel, batterypack met adapter en de Game Boy Color reishoes voor ƒ115,-. Tel.024-3235002 (omgeving Nijmegen) en vraag naar Sebastiaan.

Te ruil: Mijn Nintendo 64 met twee controllers, één memorycard en zeven spellen: Mario 64, Goldeneye, F1, TWINE, World Cup 98, Mario Kart 64, Quake II. Ruilen tegen jouw PlayStation (het liefst omgebouwd) met twee controllers en een paar goede spellen. Interesse? Tel.045-5710765 (omgeving Heerlen) en vraag naar Michiel. Geen vervoer.

Te ruil: Europese PS-games FF8, Megaman Legends, Syphon Filter, Broken Sword 1 & 2, Gex: DCG, Porsche Challenge, Tomb Raider 1, Monsterseed, CB 2. Gezocht SNES-games: Mario RPG, BOF 1, Lufia 1, Seiken Dentetsu 3, Y's of andere RPG's. Tel.020-6177118 (omgeving Amsterdam) en vraag naar Joe.

Te koop/ te ruil: Mijn Nintendo64 met tweeëntwintig spellen en veel accessoires te ruil tegen jouw Dreamcast met spellen. Prijs in overleg. Tel.0624847951 bij geen gehoor 06-17414812 (omgeving Den Helder) en vraag naar Bram of Emiel.

Te koop gevraagd: Voor de SNES het spel Secret of Mana. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0653977209 (omgeving Roosendaal/Breda) en vraag naar Dennis of mail naar: fieldejong@wxs.nl

Te koop gevraagd: Mario 64 voor de N64. Mail naar: kiein@hotmail.com

Te koop: Game Boy Color met linkkabel, tasje en vijfenveertig spellen onder andere: MGS. Perfect Dark en verscheidene Pokémon-spellen ƒ400,-. Mail naar: d.veenstra@nl.dreamcast.com Tel. 06-28389201 (omgeving Sneek).

Te koop: N64 met drie controllers (grijze, gele en een groene) en tien spellen: Mario 64 zonder doos, Wave Race zonder boekje, Diddy Kong Racing zonder boekje, Forsaken zonder doos en boekje, Turok Rage Wars, Pokémon Stadium met transferpack. Ik heb ook GB Pokémon Yellow ƒ30,-. Rumble pack, rode memorycard. Alles bij elkaar ƒ650,-. Tel.015-2614159 (omgeving Delft) en vraag naar Jonas of mail naar: jonasjurriaan@cs.com

Te Koop: N64 met drie controllers, memorycard, expansion-pack, Game Converter voor Amerikaanse en Japanse spellen en dertien spellen onder andere: Zelda OOT en MM, Shadowman, Winback, Turok. Alles compleet. Tel.050-5418907 (Groningen) vraag naar Jeroen.

Te ruil voor Nintendo64: Earthworm Jim of Mario Party tegen Mario Tennis. Earthworm Jim met eventuele bijbetaling van ƒ20,-. Interesse? Tel.0184 - 414103 (Sliedrecht) en vraag naar Norbert of mail naar: albmarschild@hetnet.nl

Te koop: Super Nintendo met vier joysticks (twee normale/ twee slowmotion-extraspeed pads), verbindingssnoeren en super Game Boy inclusief zes spellen. Vraagprijs ƒ200,-. Reacties naar Dowijo@zonnet.nl

Te koop: Donkey Kong 64. Over de prijs worden we het wel eens. Je kunt hem ook ruilen tegen 007 The World is Not Enough. Mail naar: jorikvdhoek@hotmail.com of bel 053-4316154 en vraag naar Jorik.

Te koop: N64 met één joystick, alle bijbehorende kabels en transferpack met de spellen: Mario64 (geen doosje, wel boekje), Robotron64 (geen doosje, geen boekje), Doom64 (geen doosje, geen boekje) en Pokémon Stadium (met boekje en doosje). Dit alles is zo goed als nieuw. Prijs: f375,-. Tel.073-5325085 en vraag naar Seef of mail naar: seef_dara@hotmail.com Snel reageren levert je een Pokémon Yellow Edition op.

Te koop gevraagd: Spellen voor de Game Boy Color (onder andere: Donkey Kong, GTA, Driver, Metal Gear Solid e.d). Ik geef er rond de ƒ50,- per stuk voor. Tel.0111-481594 (Bruinisse) en vraag naar Chris.

Te koop: Een Nintendo64 met twee controllers (zwart en grijs) en drie spellen: F1 World Grand Prix, Super Mario 64 en Pokémon Stadium inclusief transferpack. Alles compleet met boekje en doosje in zeer goede staat voor maar ƒ275,-. Over de prijs valt te onderhandelen. Tel.010-4709486 (omgeving Schiedam) en vraag naar Koen of mail naar koenpape@hotmail.com

PLAYSTATION

Te koop: Omgebouwde PlayStation met een sticker erop, alle kabels, twee controllers, twee memorycards, Ferrari racestuur met pedalen en tien spellen. Onder andere: GT2, Driver 2, MGS. Prijs: ƒ400,-. Tel.030-6043453 (omgeving Nieuwegein) en vraag naar Michel.

Te koop/ te ruil: PlayStation met drie spellen: Wild9, Dino Crisis, Gran Turismo 2 en twee dual shock bakjes en memorycard en drie demo-cd's. Alle kabels en kabel voor camping tv's. Prijs: ƒ400,- of ruilen tegen een Nintendo64 (moet wel in goede staat zijn) met spellen Pokémon Stadium en Pokémon Snap of een van beide spellen. Tel.0511-408576 en vraag naar Joost. Bellen tussen 18.00-19.00 uur.

Te koop: PlayStation 2, twee controllers met Tekken Tag Tournament voor ƒ550,-.Bel 06-25314376 en vraag naar Dennie. Omgeving Harderwijk.

Te koop voor de PlayStation: 007 Racing ƒ60,-, Fifa 99 ƒ20,-, DragonballZ The Final Bout ƒ10,-. Tel.0174-421754/ 06-18489989 (omgeving Gravenzande) en vraag naar Jasper.

Te koop: PlayStation, omgebouwd, met één dualshock controller, één memorycard 8mb, en meer dan zestig spellen, in goede staat inclusief doos en bijbehorende kabels. Prijs: ƒ600,-. Tel. 06-19500085 (omgeving Amsterdam). Ik heb geen vervoer.

Te koop: De originele Final Fantasy 7, 8 & 9. Met een officiële 1mb memory-card en gidsen voor Final Fantasy 7 & 8. Dit alles voor ƒ250,- inclusief verzendkosten. Heb je interesse, stuur dan een mailtje naar: simonvdv81@hotmail.com.

Te koop gevraagd: Omgebouwde PlayStation met twee controllers (liefst één dualshock) en een memorycard. Een of twee spellen meer mag ook. Ik geef er ƒ250,- voor. Tel. 0181-312049 of mail naar: post0816@planet.nl

■ OF MAIL NAAR: POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

NEDGAME VIDEOGAMES

! WINNAAR POWER AWARDS 2001 CATEGORIE BESTE GAMESHOP !

Sega dreamcast, nu fl. 349,-

- Inclusief het spel chu chu rocket, internet software en een joypad
- deze aktie is alleen geldig bij aanschaf van 2 games





Playstation 2 tijdelijk Fl. 999,-

Playstation

102 DALMATIERS	109.95
ALIEN RESURRECTION	79 95
BATMAN OF FUTURE	69 95
BUGS & TAZ	79.95
BUST A MOVE 4	39.95
C-12	99.95
CAESARS PALACE 2	39.95
CHASE THE EXPRESS	99.95
COLIN MCRAE	39.95
COLIN MCRAE 2	54 95
CRASH BAN 1/2/3	54 95
DE SMURFEN	59.95
DINO CRISIS	39 95
DINO CRISIS 2	79 95
DISNEY'S TARZAN	54.95
DONALD DUCK	99 95
DRIVER 2	99.95
DUKES OF HAZARD 2	79.95
F1 2000	59.95
FEAR EFFECT 2	109.95
FIFA 2001	119.95
FINAL FANTASY 8	54.95
FINAL FANTASY 9	139.95
GRANDIA	39.95
GTA 2	29.95
I.S.S. EVOLUTION 2	119.95
LEGO EILAND 2	79.95
LMA MANAGER 2001	119.95
MEDAL OF HONOR	54.95
MEDAL OF HONOR 2	119 95
MUSIC 2000	39.95
NEED F. SPEED 5	59.95
PAC MAN WORLD	79.95
RAYMAN 2	99.95
RED ALERT	25.00
SOUTH PARK	39.95
SOUTH PARK RALLY	39.95
SPIDERMAN	119.95
STR. FIGHTER COL. 2	39.95
STR. FIGHTER EX 2	39.95
SYPHON FILTER 2	99.95
TENCHU 2	119.95
THE LEG OF DRAGOON	109.95
THE NEXT TETRIS	39.95
THE WORLD IS NOT E.	119.95
THEME PARK WORLD	39.95
TOM & JERRY	79 95
TOMB RAIDER 5	119.95
TOMORROW NEVER D.	54.95
TONY HAWK	54.95
TONY HAWK 2	119.95
TOY STORY 2	54.95
WORMS ARMAGEDD.	59.95
WWF SMACKDOWN 2	119.95

ACCESSOIRES:

FERRARI STUUR	129.95
PIRANHA MEM. CARD	19.95
PLAYSTATION (PSONE)	289.00
SONY DUAL SHOCK	69 95
SONY MEM CARD	34 95
SONY MULTITAP	69 95
X-PLORER 9002	99.95

Playstation 2

4X4 EVOLUTION	139.95
ARMORED CORE 2	139.95
ARMY MEN GR. ROG.	139.95
DEAD OR ALIVE 2	139 95
DONALD DUCK	149.95
DRIVING EMOTION	139.95
DYNASTY WARRIORS	139.95
ETERNAL RING	139.95
EVERGRACE	139.95
F1 CHAMPIONSHIP	99 95
F1 SEASON 2000	149 95
FANTAVISION	139.95
FIFA 2001	149.95
GRADIUS 3 & 4	129 95
GUNGRIFFON	139.95
INT. SUP. SOCCER	129 95
INT. TRACK & FIELD	129.95
JUNGLE BOOK	99.95
KENGO	139.95
KESSEN	139 95
KNOCKOUT K. 2001	139.95
MADDEN 2001	139.95
MIDNIGHT CLUB	139.95
MOTO GP	139.95
NBA 2NIGHT	139.95
NBA 2001	139.95
NHL 2001	139 95
ONI	139.95
ORPHEN	139.95
POOL MASTERS	139.95
QUAKE 3	139 95
RAYMAN REVOLUTION	149.95
READY 2 RUMBLE 2	129.95
RIDGE RACER 5	139.95
SHADOW OF MEM.	139.95
SILENT SCOPE	129.95
SMUGGLERS RUN	139.95
SSX	139.95
STAR WARS STARF.	139.95
STREET FIGHTER Ex3	139.95
SUPER BUST A MOVE	129.95
SWING AWAY GOLF	139.95
TEKKEN TAG	139.95
THEME PARK WORLD	139.95
TIGER WOODS 2001	139.95
TIME SPLITTERS	139.95
TOP GEAR DEVIL	139.95
UNREAL TOURNAME.	139.95
WAR. OF MIGHT & M.	139.95
WDL TH. TANKS	139.95
WINTER X GAMES	129.95
X SQUAD	139.95
ZONE OF ENDERS	139.95

ACCESSOIRES:

ACTION REPLAY	129.95
DUAL SHOCK 2	74.95
DVD REMOTE	59.95
MEMORY CARD	99.95
MULTITAP	109.95
PLAYSTATION 2	999.00
STAND	34.95
SUPER VHS KABEL	59.95

Dreamcast

102 DALMATIERS	129 95
4 WHEEL THUNDER	79.95
AEROWINGS	59.95
AQUA GT	59.95
BUGGY HEAT	59.95
BUST A MOVE 4	79.95
CAPCOM VS SNK	129.95
CRAZY TAXI	129.95
DAVE MIRRA	129.95
DEADLY SKIES	79.95
DEEP FIGHTER	79.95
DINO CRISIS	129.95
DONALD DUCK	129.95
DUCATI WORLD	129.95
ECCO	129.95
EUR SUPER LEAGUE	129.95
EVOLUTION	129.95
F-1 WGP 2	129.95
FIGHTING VIPERS 2	129.95
GRANDIA 2	129.95
GUNBIRD 2	129.95
HYDRO THUNDER	39.95
JET SET RADIO	99.95
MARVEL VS CAP. 2	129.95
NBA 2K	129.95
NHL 2K	129.95
PHANTASY STAR ONL.	129.95
POWER STONE 2	129.95
RAILROAD TYCOON 2	129.95
RAINBOW SIX	129.95
RE VOLT	59 95
READY 2 RUMBLE 2	129.95
RESIDENT EVIL 3	129.95
RESIDENT EVIL 4	129.95
SEGA EXTREME SP.	129 95
SEGA GT	129.95
SHADOWMAN	59.95
SHENMUE	139.95
SILENT SCOPE	129.95
SONIC SHUFFLE	129.95
SPACE CHANNEL 5	129.95
SPAWN	129.95
STAR WARS DEMOL.	129.95
STR. FIGHTER 3	129 95
STREET FIGHTER A. 3	79.95
SUPER RUNABOUT	129.95
SYDNEY 2000	79.95
TOKYO HIGHWAY 2	129.95
TOMB RAIDER 4	79.95
TOMB RAIDER 5	129.95
TONY HAWK 2	129.95
V-RALLY 2	79.95
VIRTUAL ATHLETE	129.95
WORMS ARMAGEDD.	79.95

ACCESSOIRES:

4 MEG MEMORY CARD	79.95
ACTION REPLAY	109.95
DREAMCAST GUN	129.95
SEGA CONTROLLER	79 95
SEGA KEYBOARD	59.95
SEGA MOUSE	79.95
VISUAL MEMORY	79.95

Gameboy color

102 DALMATIERS	79.95
ALICE IN WONDERLAND	89.95
ALL STAR TENNIS	39.95
BABE & FRIENDS	25.00
BATMAN OF FUTURE	89.95
CAESARS PALACE 2	39.95
CATWOMAN	39.95
CHESSMASTER	39.95
DISNEY'S ALLADIN	79.95
DONALD DUCK	79.95
DONKEY KONG	89.95
KONAMI COL. 2/3/4	39.95
LEG. RIVER KING 2	89.95
LEGO ALPHA TEAM	79.95
LOONY TUNES	79.95
MARBLE MADNESS	25.00
MARIO TENNIS	89.95
MORTAL KOMBAT 4	39.95
MUPPETS	39.95
PAPERBOY	39.95
PITFALL	39.95
POKEMON BLUE	89.95
POKEMON GOLD	99.95
POKEMON PINBALL	89.95
POKEMON RED	89.95
POKEMON SILVER	99.95
POKEMON TRADING	99.95
POKEMON YELLOW	59.95
PONG	39.95
QUEST FOR CAMELOT	39.95
R-TYPE DX	39.95
RAYMAN	79.95
ROADSTERS	39.95
SUPER MARIO DX	89.95
TETRIS DX	59.95
THE DUKES OF HAZARD	89.95
THE LION KING 2	79.95
THUNDERBIRDS	89.95
TOM & JERRY	79.95
TONIC TROUBLE	39.95
TOP GEAR RALLY 2	39.95
TOY STORY 2	79.95
WARIO LAND 3	89 95
ZELDA DX	89.95

GAMEBOY COLOR:

BLAUW	189.95
GEEL	189.95
GROEN	189.95
PAARS	189.95
ROZE	189.95
TRANSPARANT	189.95

ACCESSOIRES:

6 IN 1 PACK	49.95
ADAPTER	19.95
ADAPTER + ACCU	34.95
CARRY CASE	29.95
LINK KABEL	19.95
LOSSE GB DOOSJES	2.50
WORM LIGHT	24.95
XPLODER	89.95

Nintendo 64

ARMORINES	39.95
BANJO TOOIE	159.95
BATMAN OF FUTURE	129 95
BEETLE ADVENTURE	59.95
BUST A MOVE 3DX	59.95
CARMAGEDDON	39.95
CHOPPER ATTACK	39.95
CONCER BAD FUR.	189.95
DIDDY KONG	119.95
DONALD DUCK	129.95
DONKEY KONG + EX.	159 95
EARTHWORM JIM 3D	39.95
EXTREME G	39 95
F 1 WORLD GP	39 95
F-ZERO X	39.95
F1 RACING SIM.	129 95
GEX 64	39.95
GOLDENEYE	89.95
HYBRID HEAVEN	59.95
INT SUP SOC 2000	139.95
LYLAT WARS + RUMB.	79.95
MARIO GOLF	139.95
MARIO KART 64	69.95
MARIO PARTY 2	139.95
MARIO TENNIS	139.95
MICKEY SPEEDWAY	159.95
MONACO GP 2	39.95
NBA COURTSIDE	39.95
PERFECT DARK	159.95
PILOTWINGS 64	59 95
POKEMON PUZZLE	159.95
POKEMON STADIUM	159.95
SCOOBY DOO	169.95
SHADOWMAN	59.95
SOUTH PARK	59 95
SOUTH PARK RALLY	59 95
SUPER MARIO 64	79 95
SUPER SMASH BROS	119.95
TAZ EXPRESS	129.95
TEIGERTJES HONIGJ.	129.95
THE WORLD IS NOT E.	129.95
TOM & JERRY	129 95
TONIC TROUBLE	59 95
TOP GEAR RALLY 2	59 95
TUROK 3	79.95
TWISTED EDGE	39.95
VIGILANTE 8	39 95
WCW MAYHEM	59.95
WIPEOUT 64	39.95
WWF NO MERCY	169.95
ZELDA, MAJORA'S M.	159.95

ACCESSOIRES:

ACTION REPLAY	129.95
EXPANSION PACK	69 95
JOYPAD	69.95
MEMORY CARD	59.95
MEMORY + RUMBLE	49.95
RUMBLE PACK	25.00

Pc cd rom

4X4 EVOLUTION	29.95
AGE OF EMPIRES 2	114 95
AGE OF EMP. ADD ON	69 95
ALICE	89.95
B-17	79.95
BALDUR'S GATE 2	89.95
BATTLEZONE 2	19.95
BLACK & WHITE	99.95
BLAIR WITCH 1/2/3	69.95
CH MANAGER 00/01	89 95
COLIN MCRAE 2	89 95
DELTA FORCE	29 95
DELTA FORCE 2	49 95
DELTA FORCE 3	89 95
DIABLO 2	89.95
DRIVER	29 95
ESCAPE FR. MONKEY I.	89.95
F1 2000 SEAS. 2000	99.95
FALLOUT TACTICKS	89.95
FIFA 2001	99 95
GIANTS	89.95
GP 500	19.95
GRAND PRIX 3	69.95
GTA 2	29.95
GUNSHIP	19.95
HALF-LIFE + ADD ON	59.95
HIDDEN & DANGER.	29.95
HITMAN	89.95
INDIANA JONES	29.95
LEGO TITELS VANAF	29 95
MADDEN 2001	89 95
MECHWARRIOR 4	89.95
MORTYR	29.95
NBA LIVE 2001	89.95
NHL 2001	89 95
NO ONE LIVES FORE.	89.95
ONI	89 95
OUTCAST	29.95
PRO RALLY 2001	89.95
PROJECT I.G.I.	89.95
RAINBOW SIX	29.95
RED ALERT 2	89.95
ROLLER C. PACK	49.95
SEVERANCE	89 95
SIM CITY 3000	29.95
SOLDIER OF FORTUNE	49.95
STAR WARS PHANTOM	19 95
STAR WARS STARFL.	19.95
STAR WARS X-WING	19.95
SUDDEN STRIKE	89 95
SWAT 3 ELITE	59.95
THE SETTLERS 4	89.95
THE SIMS + RUKE L.	79.95
THEME PARK INC.	89.95
THEME PARK WORLD	29.95
TOMB RAIDER 5	89 95
TONY HAWK 2	89.95
UNDYING	89.95
UNREAL TOURNAMENT	29.95
V-RALLY 2	79.95

artikelen mits voorradig worden dezelfde dag verzonden / prijswijzigingen onder voorbehoud

Playstation aanbiedingen top 10

1 dragon ball z	99.95
2 metal gear solid	54.95
3 tekken 3	54.95
4 str. fighter alpha 3	39.95
5 rainbow six	39.95
6 spec ops 2	39.95
7 rayman	39.95
8 dukes of hazard	39.95
9 lego rock raiders	29.95
10 gran turismo 2	54.95

Dreamcast aanbiedingen top 10

1 house of the dead 2	59.95
2 soul calibur	79.95
3 sonic adventures	79.95
4 tokyo highway	39.95
5 monaco gp	39.95
6 chu chu rocket	25.00
7 hydro thunder	39.95
8 trick style	39.95
9 snow surfers	59.95
10 hidden & dangerous	79.95

Nintendo 64 aanbiedingen top 10

1 magical tetris	39.95
2 lego racers	29.95
3 pokemon snap	79.95
4 rampage world tour	39.95
5 top gear overdrive	39.95
6 v-rally '99	39.95
7 world driver ch.	39.95
8 f-1 world gp 2	39.95
9 daikatana	59.95
10 vigilante 8-2	39.95

Bestel nu: 050-3112632 of www.nedgame.nl !!!

Verzendkosten fl. 15,-/ boven de fl. 174,- gratis!!!
verzendkosten voor consoles/ stuurtjes fl. 20,-

Kom naar een van onze winkels...

Apeldoorn, Hoofdstraat 146
Groningen, Spilsluizen 4

DUIZENDEN GAMES VOOR ALLE SYSTEMEN VAN 8 TOT 128 BIT!!

Aanbieding!!!

Gloednieuwe super nintendo inclusief joypad en vijf verschillende mario spellen, nu slechts



129.95

Te koop: Adidas Power Soccer, Anna K. Tennis, Champ. Motocross, C&C, Crash Bandicoot 3, Colin 2.0, Dino Crisis, Dodgem Arena, Driver, GT2, F1 2000, Fifa 96, Formula 1 99, Future Cop, Monaco GP Rac. 2, Motorace, NFS 4, Theme Park World, V-Rally, Worms Pinball, Wild 9. Mailen naar JarnoV@everyday.com (omgeving Hattem), over de prijs kunnen we het wel eens worden. Ik heb geen vervoer.

PC

Te koop gevraagd voor pc: Het spel Deus Ex. Het liefst met handleiding. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.030-2715946/ 06-18879099 en vraag naar Jelles of mail naar: satan7641@hotmail.com of happy1@planet.nl

Gezocht voor de PC: Nox en Diablo II. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.077-4751430 (omgeving Belfeld) en vragen naar Bastian.

Te koop voor PC: Urban Chaos ƒ25,-, The Nomad Soul ƒ25,-, Red Alert Ultimate Pack ƒ30,-, X-Wing vs. Tie Fighter ƒ10,-, A.m.o.k. ƒ7.50, Caesar2 ƒ10,-, NFS2: SE ƒ10,-, Team Apache ƒ15,-, Simcity 2000 ƒ10,-, Theme Hospital ƒ10,-. Bij alle games doos en handleiding, alleen bij Simcity en Theme Hospital geen doos. Alles bij elkaar ƒ100,-. Tel. 033-2454585 (omgeving Amersfoort) en vraag naar Marc of mail naar: marc1_scholten@hotmail.com.

Te koop: Allemaal originele games: Black and White ƒ70,- , Escape from Monkey Island ƒ65,- , No one lives forever ƒ45,- , Red alert 2 ƒ40,- , Deus Ex ƒ25,-. Winkelwaarde circa ƒ400,- , mijn prijs: ƒ250,-. Heb je interesse, stuur dan een mailtje naar: simonvdv81@hotmail.com

Te koop: Pentium 4 1500Mhz, 256 mb sdram, 60 gb HD, 52x cd-rom, 16x DVD, Geforce2, 32mbsdram tv-out, optice muis, toetsenbord, geen scherm. Niet gebruikt. Prijs 80.000 Bef. of ƒ4450,- Interesse? Mail dan naar: you_may_cantact_me@hotmail.com of iwan_lamberechts@hotmail.com

Te koop voor de PC: Het spel Black & White. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar: erik.bosman@wanadoo.nl

Te koop: Veertien computerspellen inclusief doos en handleiding, waaronder Earth 2150, Aliens versus Predator en Delta Force. Totale prijs: ƒ275,- ook los te koop. Mail naar: Tim_Aaftink@hotmail.com voor info. Ik heb geen vervoer

Te koop: Computer, processor:486, geheugen:16 mb, harddisk 120 mb, videokaart vga 513 kb maximum resolutie 800 keer 600, poorten twee keer serieel, één keer parallel, één keer game, printer deskjet 320 zwart wit en diverse spelletjes. Prijs: ƒ200,-. Tel.0182-342585 en vragen naar Sebastiaan. Bellen na 19.00 uur 's avonds.

Te koop: Compaq Presario 5000-5wv257, 700 MHZ Amd-processor, 64 MB RAM, 20 GB harde schijf, dvd 8x, Nvidia 4x AGP videokaart + TV-uitgang,...Software: Windows Me, Word 2000, Works, SimCity 3000, Corel Draw 8, Grote Encyclopdie. '99 (cd bijgeleverd). Is nieuw, vier maanden oud. Vraagprijs: 50000 bef (+/- 27000 fl) Valt nog over te praten. Tel.0032(0)27594032 (België, omgeving Brussel) en vraag naar Bert of mail naar: bert_vercnocke@hotmail.com. Eigen vervoer.

SEGA

Te koop: Master System II, één controller en één joystick, zeven spellen, G-loc, Super Monaco GP, Mickey Mouse, Outrun Europa, Tom & Jerry, Sonic, en één vast op console. Prijs: ƒ75,- / ƒ150,- Tel.06-23887594 of mail naar: boer789@zonnet.nl

Gezocht: Een Dreamcast met één controller, een vm memorycard en internet. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar: luukshady@hotmail.com

Te koop gevraagd: Een Dreamcast met drie of vier spelletjes, één controller en VMU. Interesse? Tel.053-4304474 (omgeving Enschede) en vraag naar Luuk of mail naar: luuk@hotmail.com (omgeving Enschede). Over de prijs worden we het wel eens.

Te koop: Dreamcast (inclusief doos, handleiding, garantie), zo goed als nieuw (vier maanden oud), één controller, één VMU, twee demo-cd's, dertig demo's, internet-cd, modem, drie spellen: Soul Calibur, MSR en Chu Chu Rocket. Snelle bellers krijgen een Dreamcast magazine inclusief video. Prijs: ƒ490,- of circa 9000 BEF. Over de prijs valt te praten. Tel.:015/518298 (België, omgeving Mechelen) vraag naar Maarten of mail naar vdhmaarten@hotmail.com

Te koop: Acht Dreamcast-games, (orgineel) te weten: Shen Mue f 50-, en nog onder andere: RE: Code Veronica, Crazi Taxi, Virtua Tennis etc. De rest van de games voor ƒ35-, per stuk. Tel. 0172-438653 en vraag naar Tarek of Tel. 06-18358635. of mail naar: ta_hamed@hotmail.com. (omgeving Leiden).

Te koop gevraagd: Dreamcast (Europese versie) in goede staat met controllers en memorycard voor een redelijke prijs. Mail naar: tsaffrie@hotmail.com

Te koop: Dreamcast, één controller, memorycard, demo, internet-cd, boot-cd, modem en acht spellen: Metropolis Street Racer, Shenmue, Crazy Taxi, Ecco, Resident Evil: Code Veronica, Virtua Tennis, NBA, Soul Calibur. Winkelwaarde: ƒ1400,-. Te koop voor ƒ599,-. Tel.070-3253511/ 06-24418043 (omgeving Den Haag) en vraag naar David. Bellen tussen 17.00 uur en 21.00 uur.

Te koop: Dreamcast, paar maanden oud, twee controllers, 2VM cards en zestien spellen, onder andere: MRS, Jet Grind Radio, F355 challenge, DOA2, Ecco, Ready to Rumble 2, Crazy Taxi en nog meer toptitels. Voor maar ƒ485,-. Tel. 0514 560810 (omgeving Lemmer) en vraag naar Simon of Sander.

DIVERSEN

Gevraagd: Tips voor Fifa 2000 (PC), Amsterdoom (PC), Sim City 2000 (PC), Roller Coaster Tycoon (PC) en Prince of Persia 3D (PC). Heb je tips bel tel.06-25201817 (omgeving Roermond). Bellen na 17.45 uur.

Gezocht voor Dreamcast/ PC: Dragonball Z-spellen, maakt niet uit wat voor spel en ook niet of die origineel is of niet. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0314-362245 en vraag naar Sjoerd uit Doetinchem of mail naar: sjoerd87@yahoo.com

Gevraagd: Cheats voor Oni, NHL Championschip 2000 en The Sims. Reacties kunnen naar: T_suykerbuyk@hotmail.com of bel tel.040-2954105/ 040-2536968

Gezocht: Macintosh (Performa 400) games. Prijs circa: ƒ2,50/5,-. Mail naar: mieraq@icqmail.com. (omgeving Heiloo).

POWER UNLIMITED
VNU BUSINESS PUBLICATIONS

Hoofdredacteur
Mark Friederichs
Eindredacteur
Ed Wiggemans
Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Sara Luijters, Jan Meyroos, Dre Urhahn, Niels Roodenburg, Jeroen Roding, Sebastiaan van de Water, Justin van Heesch
Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem
Internet
www.powerweb.nl
Vormgeving
EP&PP: Marieke Bausch, Nella de Koster, Marie-José Reuwer, David Boiten, Niels Broszat
Restyling
Blammo, TBH/Magic Minds
Marketing
Sylvia Castelijn (marketing manager), Chantal Smit (marketing assistent, 023-5463366) Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
Uitgever
Eric Ariëns
VNU Labs
Martijn Overman (coördinator), Jeroen Eleveld (assistent)
Advertenties
Reserveringen: tel: 023-5463362 fax: 023-5465508
E mail: sales@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Direct sales: Hafid Ouchen,
Account managers: Jaap Verschoor, Janet Robben, Rocky Wilson, Stefan Joosten
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel: 44 207 316 9638, fax: 44 207 316 9774
Druk
Roto Smeets Utrecht
Klantenservice
023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur, serviceteam@tijdschriften.vnu.com
Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs
Met ingang van nummer 5 bedraagt de abonnementsprijs ƒ 71,40 / BFR 1500 per 12 nummers.
België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, tel: 070-660113.
Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.
Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Nederlands uitgeversverbond
Groep publieks- en opinietijdschriften



KRITIEK OP EEN REVIEW? LAAT HET ONS WETEN!

Ben je het niet eens met een review die wij hebben geschreven of vind je een cijfer veel te laag of te hoog, dan kun je je ei kwijt in de rubriek Second Opinion. Hier plaatsen we reviews van lezers die graag hun hart willen luchten. Dit is dus eindelijk je kans om je mening over games aan het grote publiek te presenteren. Wacht niet langer en klim in de pen.

STUUR JE SECOND OPINION NAAR:

POWER UNLIMITED
SECOND OPINION
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR

SECONDOPINION@POWERUNLIMITED.NL

STREET FIGHTER EX 3

PU mei 2001 / PS2
Jeroen gaf een 58
"Ik had al een slecht voorgevoel bij het horen van de titel en kreeg helaas gelijk. Capcom zal echt met iets nieuws moeten gaan komen om nog voldoendes met hun games te scoren."

Yo PU,
Ik ben het niet helemaal eens met jullie review over Street Fighter EX 3. Ten eerste de graphics, die kregen maar een 6 terwijl het helemaal niet zo beroerd is als jullie zeggen. Oké het is geen hoogstandje maar kom op, zo'n spel moet toch op z'n minst een 7 krijgen.
Ten tweede het geluid vind ik prachtig; echt meer waard dan een 5.
Ten derde de gameplay; aangezien ik een groot Street Fighter fan ben, vind ik het sowieso heel tof om te spelen en jullie hebben wel gelijk dat het niet echt een snelle gameplay heeft maar als je zoals velen (denk ik) een Street Fighter fan bent dan krijgt de gameplay toch zeker wel een 7,5.
Mzzls Leroy, Glimmerveen

72 SCORE



METROPOLIS STREET RACER

PU januari 2001 / DC
Boris gaf een 98
"Ga nu naar de winkel om Metropolis Street Racer te kopen en als je geen Dreamcast hebt, dan heb je nu een ijzersterke reden om er eentje aan te schaffen."

Ha die PU,
In de PU van Januari schreef Boris een review over Metropolis Street Racer. Hij had alleen maar lof voor deze racegame maar schreef niets over de minpunten.
Zo zijn bijvoorbeeld de nachtelijke races veel te donker en wordt de game door middel van het kudo's systeem te moeilijk gemaakt voor de gemiddelde gamer.
Verder viel me op dat Boris in zijn review vermeldde dat er zo'n honderd auto's in het spel zitten en ik heb er toch maar zo'n veertig geteld.
In de Multiplayer mode van MSR zitten soms zeer vervelende slowdowns. Vooral bij de start, wanneer twee auto's tegelijk wegscheuren en wanneer de twee auto's weer bij elkaar in de buurt komen.
Erwin Kuipers (Sabretooth), Internet

81 SCORE



BLACK & WHITE

PU april 2001 / PC
Jan gaf een 95
"Black & White is een goddelijk spel. Als je dit jaar slechts één game koopt, laat het dan deze zijn. Black & White zal je niet teleurstellen."

PU-luitjes,
Ik heb wat opmerkingen over de review van Jan. Het gaat om het spel Black & White.
Waar ik me aan stoor, is het feit dat er in de review niet duidelijk staat vermeld hoe het spel gespeeld wordt.
Black & White bestaat voornamelijk uit het verrichten van continue dezelfde handelingen. De hoofdzaak is om een nabijgelegen dorp over te nemen van een andere god. Dit doe je door zoveel mogelijk gelovigen te creëren.
Dit kan dan weer door ze te helpen met het bouwen van huizen, ze hout of voedsel te geven, zorgen voor gewassen et cetera, maar ook door vuurballen op zo'n dorp af te schieten, 10.000 volt aan bliksem in die dorpsbewoners te stampen of het dorp te bekogelen met stenen.
Nu kan je denken lekker belangrijk als je wezen goed is opgevoed kan hij het voor je doen. Maar als je met vier dorpen bezig bent, ben je gewoon continue aan de gang met het verzamelen van hout, voedsel, bouwen van huizen en het zorgen voor nakomelingen.
Dit gaat gewoon ten koste van de gameplay die leuk begint maar mij nu zwaar stoort.
Verder zitten er nog zoveel bugs in het spel dat ik het cijfer dat Jan voor de gameplay gaf (een 10) veel te hoog vind. Ik zou een 8 geven, waardoor het eindcijfer meer in de buurt van de 80 zou komen.
Stefan Tamis, Bodegraven

80 SCORE



SHENMUE

PU januari 2001 / DC
JJ gaf een 78
"Shenmue frustreert en is tegelijkertijd een van de mooiste games die ik ooit gespeeld heb. Check deze game absoluut eens uit."

Hey dudes,
Volgens jullie is de gameplay van Shenmue langzaam en is er weinig aktie. Toch, als je verder komt in het spel worden de aktiemomenten steeds frequenter en het verhaal steeds boeiender.
Wat dat tijdsgebonden betreft: dat kan inderdaad irritant zijn. Als je echter een beetje geduld hebt, zul je hier geen last van hebben. Het komt precies twee keer voor dat je een hele dag moet wachten en die tijd heb je zo doorgebracht met het sparren tegen je vriend, spelletjes in de arcade of trainen van je skills.
Je hoeft ook helemaal niet te wachten op een afspraak ook al lijkt dat wel zo. Als je bijvoorbeeld een afspraak hebt om 12 uur dan kun je net zo goed om 10 uur gaan.
Dan nog iets: je kun wél saven tijdens een dag. Je kunt namelijk altijd een resume file aanmaken.
Het is vooral de sfeer dat Shenmue onderscheidt van alle andere spellen. Het idee dat je in een soort virtuele wereld zit waar alles z'n normale gangetje gaat zoals in het echte leven; dat maakt 't zo bijzonder. Je moet Shenmue ook niet als een traditioneel aktie-adventure zien maar als een alleenstaand genre waarvan dit het eerste spel is.
Neem de tijd om de wereld van Shenmue te ontdekken en probeer het spel niet zo snel mogelijk te doorlopen. Als je zo tegen Shenmue aankijkt, zie je wat voor moois het spel te bieden heeft en zou het zeker geen 78 krijgen maar een 92.
Bram, Den Bosch

92 SCORE



snel, gemakkelijk en goedkoop (fl. 1,50 per keer) je mobieltje opleuken...



Toon Top 40

1. Sexy Daddy	Destiny's Child	TOON SEXYDADDY
2. It's Raining Men	Geri Halliwell	TOON RAINING
3. Imitation of Life	R.E.M.	TOON IMITATION
4. Get UR Freak On	Missy Elliot	TOON FREAKON
5. Who's that Girl	Eve	TOON GIRL
6. Lady Marmalade	Christina Aguilera	TOON MARMALADE
7. I Was Made to Love You	Sita & Bart	TOON IWAS
8. Butterfly	Crazy Town	TOON BUTTERFLY
9. Lovin' Each Day	Ronan Keating	TOON LOVIN
10. All for You	Janet Jackson	TOON ALLFORYOU
11. Angel	Shaggy	TOON ANGEL
12. It Wasn't Me	Shaggy	TOON ITWASNTME
13. Damn I Think I Love You	Starmaker	TOON STARMAKER
14. Survivor	Destiny's child	TOON SURVIVOR
15. Teenage Dirtbag	Wheatus	TOON TEENAGE
16. Moi...Lolita	Alizee	TOON LOLITA
17. Uptown girl	Westlife	TOON UPTOWNGIRL
18. Play	Jennifer Lopez	TOON PLAYJLO
19. What Took You So Long	Emma Bunton	TOON WHATTOOK
20. What It Feels Like...	Madonna	TOON FORAGIRL
21. How Many Licks	Lil' Kim	TOON LICKS
22. Rolling	Limp Bizkit	TOON ROLLIN
23. Around the World	ATC	TOON ATC
24. Komodo	Mauro Picotto	TOON KOMODO
25. Sex Bomb	Tom Jones	TOON SEXBOMB
26. Rhythm Is a Dancer	Snap	TOON RHYTHMIS
27. Livin' La Vida Loca	Ricky Martin	TOON LIVINLA
28. Smooth	Santana	TOON SANTANA
29. Let's Get Loud	Jennifer Lopez	TOON GETLOUD
30. Rhythm Divine	Enrique Iglesias	TOON RHYTHM
31. Big Pimpin	Jay Z	TOON BIGPIMPIN
32. Jumping Jumping	Destiny's Child	TOON JUMPING
33. Axel F (Beverly Hills Cop Theme)		TOON AXELF
34. Theme from James Bond		TOON BOND
35. Theme from Dynasty		TOON DYNASTY
36. Meet the Flintstones		TOON FLINTSTO
37. Grease Summer Nights		TOON GREASE
38. Loveboat Theme		TOON LOVEBOAT
39. Shaft Theme		TOON SHAFT
40. Dallas Theme		TOON DALLAS

Logo Top 96

LOGO MORGEN	LOGO WOESTIJN	LOGO 2GOOD	LOGO AQUARIUM2
LOGO EENDEN2	LOGO ART2	LOGO BOYGIRL2	LOGO CHAINED
LOGO COOLGUY	LOGO DARKEYES	LOGO DARKFACE	LOGO EVIL
LOGO EYESONLY	LOGO FEEDME	LOGO BLOEM3	LOGO BLOEMEN
LOGO CONNECT	LOGO MUIZEN	LOGO ELAND3	LOGO HUGME
LOGO IF	LOGO MELODIE	LOGO LOOK2	LOGO ART3
LOGO KATTEN2	LOGO CODE	LOGO LIBELLE	LOGO LEEUWEN
LOGO SCHAAPJES	LOGO AAP	LOGO STORM2	LOGO LIEFDE3
LOGO TAKEME	LOGO PORNSTAR	LOGO BUNNY2	LOGO WAS
LOGO GRAAT	LOGO STRIP	LOGO EGEL2	LOGO ROEIEN
LOGO KUS2	LOGO VIRUSALRT	LOGO STERREN	LOGO TRIBAL2
LOGO WALKING	LOGO INLOVE	LOGO PAARDEN	LOGO HUNTING
LOGO PICASSO	LOGO POIROT	LOGO PARTY2	LOGO PIG2
LOGO SLURP	LOGO SUPA	LOGO SPIDERS	LOGO SAMURAI
LOGO SWORD	LOGO CHERUB	LOGO CARDERROR	LOGO BOOGSCHUTTER
LOGO DOLLARS	LOGO DJ2	LOGO DJ	LOGO DIAGRAM
LOGO SEX	LOGO EXIT	LOGO EEND	LOGO DOWNLOAD
LOGO GELUK	LOGO GELIEFDEN	LOGO PACMAN	LOGO FORMULE1
LOGO NERD2	LOGO GURU	LOGO GROOVY	LOGO GITAAR
LOGO KATTEN	LOGO IDEA	LOGO HORNY	LOGO SYNTAXERR
LOGO KREEFT	LOGO KOMEET	LOGO KILLERFISH	LOGO KIKKERS
LOGO LIEFDE	LOGO LEEUW	LOGO LAMP	LOGO KREEFT3
LOGO NOTENBALK	LOGO LOADING	LOGO LIPS	LOGO BOOBS
LOGO MP3_PLAYER	LOGO WORTEL	LOGO MATRIX	LOGO LIGGEND



zend het sms-bericht
LOGO MORGEN of TOON SEXYDADDY



naar het zed-nummer 3933...



...en je ontvangt direct je LOGO of TOON

zed

Kijk op www.zed.nl voor nog meer leuke tonen en logo's. Deze zed-services kosten fl.1,50 per keer. Tonen en logo's zijn beschikbaar